EXCALIBUR

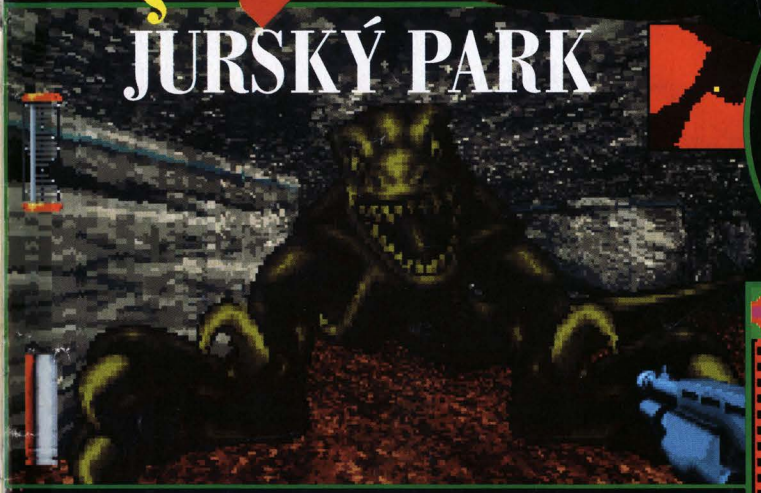
29 KČ • 33 SK • $ 3 U.S.

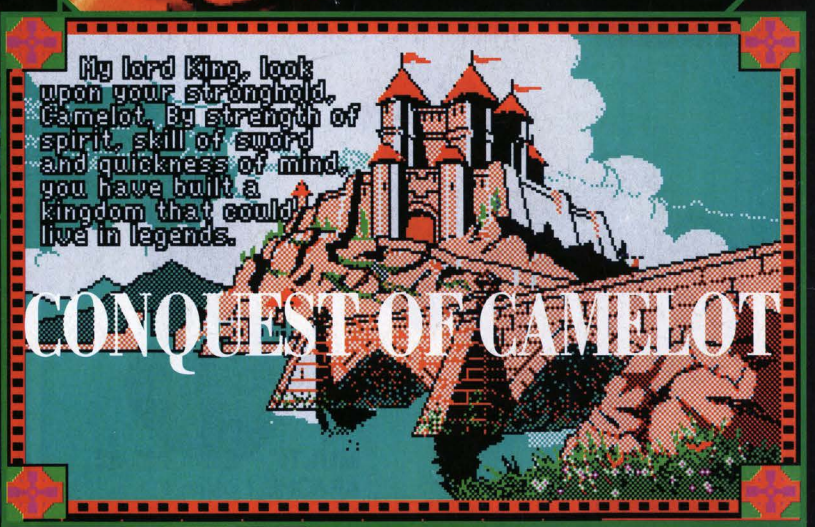
č. 20
prosinec 1993
JUBILEJNÍ

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

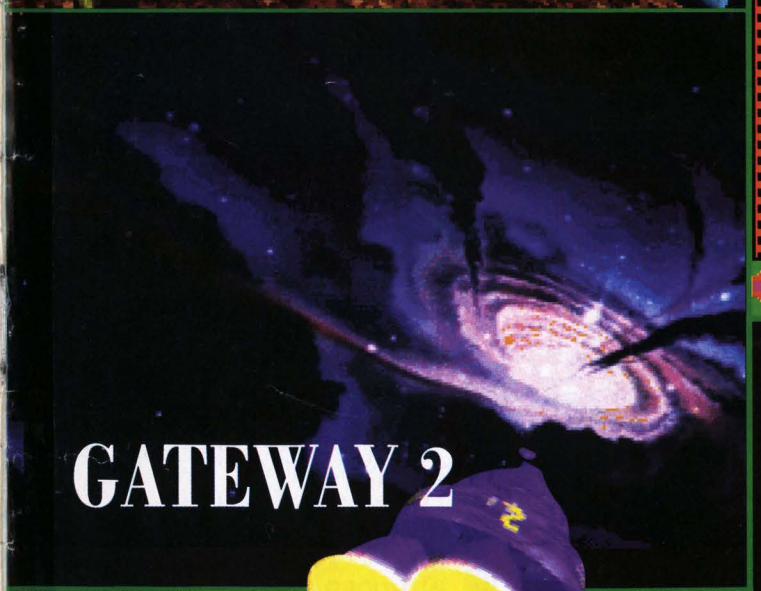
FASCINATION

JURSKÝ PARK



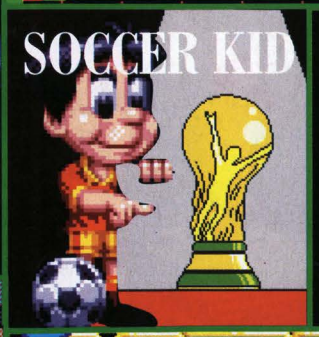


CONQUEST OF CAMELOT



GATEWAY 2

SOCCER KID



INDY 3

CODENAME ICEMAN

VOYOUCH

A-B-Comp a.s.

NINTENDO *866.-Kč*
STARFINGHTER 2W QS-149

Amiga 1200

SEGA *400.-Kč*
STARFINGHTER 3 QS-171

MULTI *866.-Kč*
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO *766.-Kč*
INTRUDER 2 QS-148

SEGA *939.-Kč*
INTRUDER 3 QS-150

IBM *866.-Kč*
INTRUDER 5 QS-146

MULTI *999.-Kč*
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO *899.-Kč*
AVIATOR 2 QS-153

SEGA *1066.-Kč*
AVIATOR 3 QS-156

IBM *984.-Kč*
AVIATOR 5 QS-151

IBM *400.-Kč*
WARRIOR 5
QS-123

MULTI *225.-Kč*
APACHE 1 QS-131

IBM *326.-Kč*
JOYSTICK QS-113

MULTI *326.-Kč*
FLIGHTGRIP 1
QS-129F

IBM *326.-Kč*
WARRIOR 6 QS-133

MULTI *326.-Kč*
MAVERICK 1
QS-128F

IBM *886.-Kč*
INTRUDER 6 QS-147

IBM *3996.-Kč* SOUND MACHINE QS-803

A-B-Comp a.s.
Veverkova 28
170 00 PRAHA 7

tel: 02/ 37 77 01-2
37 77 80-1
fax: 02/ 38 24 90

Prodejna
Po-Pá 9⁰⁰-18⁰⁰ hodin
So 9⁰⁰-12⁰⁰ hodin

VÁNOČNÍ NABÍDKA
Presto·CS COMPUTER
NEJNIŽŠÍ CENY

Commodore

Commodore 64 3.444,-Kč
8 bit, 64 KB

Komplet: Commodore 64 disketová jednotka 5.890,-Kč

Amiga 500 8.290,-Kč
16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš

Amiga 600 8.420,-Kč
16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

Amiga 600 HD 30 12.400,-Kč
16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

Amiga 1200 14.280,-Kč
32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

Amiga CD 32 14.900,-Kč

Amiga 4000, Amiga 1200 s HD
Informujte se o aktuálních cenách.

C 1084 S
monitor 9.590,-Kč

C 1942
monitor pro A 1200 13.690,-Kč

VC 1541
disketová jednotka 2.500,-Kč

VC 1530
magnetofon 770,-Kč

Diskety 3,5" DD 149,-Kč

Diskety 3,5" DD BASF 219,-Kč

Diskety 5,25" DD BASF 99,-Kč

Diskety 3,5" HD 225,-Kč

Joystick SV 119 až SV 227 od 149,-Kč

Hry a software

Speciální nabídka:
Amiga 500 plus
7.990,-Kč

Ceny včetně DPH

prodejna: PO - PÁ 10^{00} - 18^{30}, SO 9^{00} - 12^{00}
Polská 15, Praha 2
TEL. 02/627 52 50
(metro nám. Jiřího z Poděbrad)

1 ROK ZÁRUKA
Obchodníkům výrazné slevy
Při nákupu nad 5000,- Kč
joystick nebo diskety ZDARMA

ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU
POŠTOVNÉ NEÚČTUJEME OD 2 000KČ VÝŠE
KONTAKTY: TEL. 02/627 52 50
825 74 84
TEL./FAX. 02/791 60 18

Informujte se o aktuálních cenách.

PŘEDVÁNOČNÍ NABÍDKA FIRMY JRC

Super nabídka pro hráče

ATARI®

komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO** *Kč 4.260,-*

velké množství her na kazetách (14 kazet) *á Kč 100,-*

zásuvný modul **VISICOPY III** *Kč 330,-*
- zavaděč TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírák, kompresor, konvektor.

zásuvný modul **TOOL BOX III** *Kč 690,-*
- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binar copy

hry v zásuvných modulech *Kč 130,-*

výukové programy, textový editor, účetnictví, kreslící programy, hry a jiné doplňky

NABÍDKA pro muzikanty

ATARI 1040 STE *Kč 14.290,-*

ATARI FALCON 030, *Kč 45.990,-*
nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM, 80 MB HD

Commodore

Komplet **COMMODORE C 64**
s magnetofonem **DR 1530** *Kč 4.680,-*

Disketová jednotka 1541 *Kč 2.590,-*

velké množství her na kazetách (20 kazet) *á Kč 100,-*
na disketách (115 disků) *á Kč 50,-*

zásuvný modul **EXPERT C 401** *Kč 390,-*
- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy

zásuvný modul **EXPERT C 310** *Kč 590,-*
- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovladač pro plotter, Monitor, KOPR, REVIZOR

hry v zásuvných modelech *Kč 150,-*

výukové programy, hry, textový editor, adresář, diář aj. doplňky

Super nabídka

AMIGA 600 *Kč 8.590,-*
AMIGA 1200 *Kč 14.590,-*

Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, joysticky QuickShot, tiskárny **EPSON**

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258
po-pá 10^{00} až 18^{00}

PC SHOP
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40
po-so 9^{00} až 18^{00}

CONSUL
Pálenická 28
323 17 Plzeň
tel. 019/523 721

BONO Computer
Hlavná 134
080 01 Prešov

BONO v Od DAGROV
Štúrova 1
040 18 Košice

BONO kancelář
tel. 095/760429
fax. 095/760400

Firma JRC je tu pro Vás

HITPARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače. Pište, jinak se nám pořadí nebude měnit.

PC

1		BETRAYAL AT KRONDOR, *Dynamix*, (EX 19)
2		LANDS OF LORE, *Westwood studios*, (Ex 19)
3	(2)	WING COMMANDER II, *Origin*, (EX 16)
4		DAY OF THE TENTACLE, *Lucasfilm games*, (EX 19)
5		EYE OF THE BEHOLDER III, *SSI*, (EX 18)
6		DUNE II, *Virgin Games*, (EX 16)
7		DOGFIGHT, *Microprose*, (EX 19)
8	(4)	ALONE IN THE DARK, *Infogrames*, (EX 15)
9		ISHAR II, *Silmarills*, (EX 19)
10		LEGACY, *Microprose*, (EX18)

SINCLAIR

1	(1)	SPACE CRUSADE, *Gremlin*, (EX 13)
2	(2)	HEROQUEST, *Gremlin*
3	(3)	DIZZY V, *Code Masters*
4	(4)	ROBOCOP 3, *Ocean*, (Ex11)
5	(5)	SUPERCARS, *Gremlin*, (EX1)
6	(6)	MYTH, *System 3*
7	(7)	SWITCHBLADE, *Gremlin*, (Ex 16)
8	(8)	TURRICAN, *Rainbow Arts*, (EX 5)
9	(9)	CABAL, *Capcom*
10	(10)	ADDAMS FAMILLY, *Ocean*, (EX14)

AMIGA

1	(3)	LIONHEART, *Thalion*, (EX 16)
2	(5)	DESERT STRIKE, *Electronic Arts*, (EX 18)
3		DUNE II, *Virgin Games*, (EX 16)
4	(2)	PROJECT-X, *Team17*, (EX 13)
5		STREET FIGHTER II, *US GOLD*, (EX 16)
6	(4)	LEMMINGS II, *Psygnosis*, (EX 16)
7		SYNDICATE, *Bullfrog*
8		ISHAR II, *Silmarills*, (EX 19)
9		WAR IN THE GULF, *Empire*, (EX 19)
10		CHUCH ROCK II, *Core*, (EX 18)

ENGINE II

1	(1)	NINJA SPIRIT
2	(2)	LEGEND OF HERO, (EX 16)
3	(3)	GUNHED, (EX 17)
4	(4)	FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
5	(5)	TIGER MISSION, (EX 17)
6	(6)	DEVIL'S CRASH, (EX 16)
7	(7)	THE FINAL LAP, (EX 16)
8	(8)	THE LOST SUNHEART, (EX 16)
9	(9)	DIN DON, (EX 17)
10	(10)	PC GENGINE II, (EX 17)

ATARI ST

1	(1)	POWERMONGER, *Bullfrog*, (EX 3)
2	(2)	GOBLIIINS II, *Tomahawk*, (EX16)
3	(3)	PACIFIC ISLANDS, *Empire*, (EX13)
4	(4)	RAILROAD TYCOON, *Microprose*, (EX8)
5	(5)	LURE OF THE TEMPTRESS, *Virgin*, (EX13)
6	(6)	FORMULA ONE GRAND PRIX, *Microprose*, (EX12)
7	(7)	VROOM, *UBI Soft*
8	(8)	CRAZY CARS III, *Titis*, (EX16)
9	(9)	ANOTHER WORLD, *Delphine software*
10	(10)	LOTUS II, *Gremlin*, (EX10)

SEGA

1	(1)	SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
2	(2)	NHLPA HOCKEY
3	(3)	AFTERBURNER
4	(4)	GHOSTBUSTERS
5	(5)	RISKY WOODS
6	(6)	SWORD OF VERMILLION
7	(7)	DONALD DUCK
8	(3)	SUPER THUNDER BLADE
9	(9)	SONIC 2
10	(10)	STREETS OF RAGE 2

ATARI XL/XE

1	(1)	MISJA, *Avalon*, (EX 12)
2	(2)	KARATEKA, *Broderbund*
3	(3)	FRED, *Avalon*
4	(4)	DRACONUS, *Cognito*
5	(5)	ZYBEX, *Zeppelin*
6	(6)	ACE OF ACES, *Accolade*, (EX 13)
7	(7)	TOMAHAWK, *Digital Integration*
8	(8)	SOLO FLIGHT, *Microprose*
9	(9)	LASERMANIA, *Avalon*
10	(10)	EIDOLON, *Lucasfilm*

NINTENDO

1	(1)	STREET FIGHTER 2
2	(2)	ROBOCOP
3	(3)	SUPER SOCCER
4	(4)	LEMMINGS
5	(5)	MEGAMAN II
6	(6)	CONTRA
7	(7)	ADVENTURE ISLAND 2
8	(8)	SUPER MARIO WORLD
9	(9)	DOUBLE DRAGON
10	(10)	TOM & JERRY

C-64

1	(1)	ELITE, *Firebird*, (EX1)
2	(2)	ELVIRA, *Accolade*, (EX 13)
3	(3)	EIDOLON, *Lucasfilm*, (EX15)
4	(4)	TEST DRIVE II, *Accolade*
5	(5)	TURRICAN II, *Rainbow Arts*, (EX 6)
6	(6)	LAST NINJA III, *System 3*
7	(7)	MOONFALL, *21st Century Ent,*. (EX16)
8	(8)	LOTUS E.T.C., *Gremlin*, (EX1)
9	(9)	ELITE, *Firebird*, (EX1)
10	(10)	ACE, *Cascade Games*, (EX 13)

EXCALIBUR

1		SIMON THE SORCERER, *Adventure soft*
2		THE RETURN TO ZORK, *Infocom*, (EX 20)
3		SHADOW CASTER, *Electronic Arts*
4		GATEWAY II, *Legend Entertaiment*, (EX 20)
5		PRIVATEER, *Origin*
6		STRONGHOLD, *SSI*, (EX 19)
7		BAT II, *UBI Soft*, (EX 16
8	(7)	ISHAR II, *Silmarills*, (EX 19)
9		JURASSIC PARK, *Ocean*
10		SEAL TEAM, *Electronic Arts*

EXCALIBUR č. 21 VYJDE 15. 12. 1993!

VÁŽENÍ ČTENÁŘI,

tak jsme tady zase s dalším vydáním vašeho časopisu. Doufáme, že jste si už zvykli na naše úvodníky, takže vás tento svojí existencí nijak nepřekvapí. Po pravdě řečeno, nebude obsahovat takové informace, které by vás mohly nějak zvlášť překvapit. Je to prostě jeden z řady nudných úvodníků. Pokud bychom měli shrnout naše dojmy z práce v tomto časopise, vypadá to, jako by se situace již stabilizovala - začínáme opět vycházet relativně pravidelně, počet stránek se ustálil na počtu 36 + 16, z čehož sice nemáme příliš velkou radost, ale nedá se nic dělat (viz dnešní dopisy), pokud jde o výčitky, kterými nás ne příliš často bombardujete, není v nich příliš zásadních, se kterými by se nedalo nic dělat - výhrady počítačových hráčů proti videohrám jsme vyřešili tak, že jsme tuto rubriku v minulém čísle vypustili a ani v tomto čísle jí nevěnujeme tolik místa, žádostem o návody vyhovujeme jejich zvýšeným počtem v tomto čísle (nebojte se, příští číslo bude zase plné recenzí!) a problematiku pirátství a vaši nelibost nad naším opakováním nesouhlasu s kopírováním her jsme také vyřešili (opět viz dopisy). Zkrátka - všechno vypadá tak jak by mělo, k naší i vaší (téměř) plné spokojenosti. Tak to má být.

Pokud jde o toto číslo - až otočíte stránku - uvidíte sami. Čeká vás pár recenzí na novější hry - JURASSIC PARK, SOCCER KID, ve slíbené rozšířené návodové části se seznámíme s řešením her THE RETURN TO ZORK, GATEWAY II, LANDS OF LORE, podíváme se na starší, ale ještě nevydané návody na hry FASCINATION, CODENAME ICEMAN, CONQUEST OF CAMELOT. Čekají nás také velice rozsáhlé dopisy čtenářů, soutěže, úvahy atd.

Zkrátka - další EXCALIBUR leží před vámi - jen ho otevřít. Ať se vám líbí.

Vaše redakce

NOVÉ CENY PLOŠNÉ INZERCE!

Informujte se na tel./ fax: 66 71 02 68 / 29
nebo na adrese: P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.

Vše pro Vaše počítače
ZX Spectrum / Didaktik

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín - specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
- prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

OBSAH

RECENZE

Air Force Commander 8
Blastar 9
Blob 12
F17 13
Jurassic Park 6
Sim Life 7
Soccer Kid 10
YO! Joe! 11

NÁVODY

Codename Iceman 23
Conquest of Camelot 27
Dizzy 26
Enchanter ....16 - 17
Fascination 22
Gateway II ....24 - 25
Indy 3 ....18 - 19
Return to Zork ....20 - 21

VIDEOHRY

Dopisy čtenářů k videohrám 15
Super Engine ....
Aero Blaster 14
Formation Soccer 14
Ninja Wariors 14
Motorky 14
Parasol Stars - Bubble Bobble 3 ..14
P 47 - The Freedom Fighter 14

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů ....28 - 29
Polemika o kopírování 30
Předplatné 31
Soutěž A-B-Comp 15
Soutěž Dat Art 15
Úvaha - Larry 30

INZERCE

A-B-Comp, a.s. 2
Atlantida 13
JRC 4
PCP 31
Presto 3
Prington 32
Sunpronic CS 14
Řádková inzerce 30

EXCALIBUR+

Abandoned Places II ....+2
Lands of Lore ....+1,+8

EXCALIBUR 20 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulíř (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign,** grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO** a **JRC**. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v listopadu 1993.

JURSKÝ PARK

No vida, OCEAN se nám zase vrací. Po trochu delší pauze, kdy jsme se o jeho projektech v EXCALIBURu nezmiňovali, jelikož vůbec nestály za řeč. Tím větší máme radost, že se Ocean vrací mezi dobré pařby, čímž vlastně dávám najevo to hlavní: Jurský park se líbil a líbil se hodně. Jak tomu již u filmových konverzí bývá, očekávali jsme tento projekt poněkud skepticky. Čekali jsme, že programátoři OCEANu narychlo splácají nějaký komerční patvar stejně jako tomu bylo u Smrtonosné zbraně, u Ramba a podobně. Věci se však mění a očekávání mohou být mylná. Právě tento případ uka-

zuje, že vycházet z předsudků se nevyplácí. Jurský Park OCEAN nejen neodfláknul, ale totálně ho vypiplal hned v několika úrovních. Hra je totiž rozdělena do dvou hlavních úseků. Jedním je běhání v trojrozměrných krajinkách typu CHAOS ENGINE a plnění úkolů, druhým je řežba v hlavní roli, před kterou se WOLFENSTEIN může červenat studem. Zatímco grafika 3D chodičky se skvělému CHAOS ENGINE pouze vyrovná, ale podzemní prostory viděné v hlavní roli jsou oficiálním pohřbem WOLFENSTEINa a vyrovnají se ukázkám z dlouho očekávaného DOMMu. Ruku na srdce, tohle jsem po

roce braku od OCEANu nečekal. Stejně jako je tomu u hry, rozdělím pohled na zpracování do dvou částí - nejdříve se pustím do nadzemního prostředí hry. Zde vidíte postavičku pod úhlem shora v totální 3D grafice. Procházíte džunglí, podzemními stokami, bunkrem, lezete po skalách, apod. Grafika je velmi variabilní a dokonale prokreslená, všude pobíhá spousta dinosaurů a dinosauříků, v džungli poletují pterodaktylové a mouchy, prostředí vypadá opravdu jursky. Je s podivem, že takováhle spousta animací spolu se scrollováním všemi směry běží rychle i na pomalejších PCčkách (verzi na Amigu jsme ještě neviděli). Podzemní labyrinty a střílečky WOLFENSTEINovského typu jsou viděny spíše systémem ULTIMY UNDERWORLD, přičemž grafika je jemnější a neskutečně rychlá.

Opravdová atmosféra vzniká novým zpracováním světla a stínu (viz. obrázky), že vám všechno připadá až hmatatelně skutečné. V těchto podzemních mísích až běhá mráz po zádech, když běháte temnými chodbami s puškou v ruce a do měkkého ticha se najednou vyřítí obrovský dinosaur a ukousne vám hlavu. Chce to postřeh a pevné nervy. Teprve teď se zmíním o věcech, které mají obě části hry spo-

Název hry:	JURSKÝ PARK
Firma:	OCEAN
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Obtížnost:	vysoká
Na počítač:	PC, ST, AMIGA

Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	78	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	88	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	72	xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	81	xxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 81%

Poznámka: Ocean Strikes Back!

lečné - začnu příběhem. Pokud jste již kdy měli co do činění s firmou OCEAN, je vám již v tomto momentě jasné, že Jurský

park má jak s knihou, tak s filmem pramálo společného. Velké haló okolo kupování licence na tento jistě výdělečný projekt je jen prázdnou bublinou, která má informovat, kdo souboj vyhrál. Tato hra se svým předlohám nepodobá v tolika různých aspektech, že se je ani nebudu snažit nějak sepsat a setřídit. Stačí jen nadhodit, že hrdinou hry není mírný archeolog, ale hned Rambův pokrevní bratr s laserome-

tem v ruce. Jeho protivníkem není pár dinosauřích samiček, ale hned stáda ohavné havěti všeho druhu, kterých byste se nedopočítali ani na kalkulačce (musí být ruská, jiné by to zvládly). Po pravdě řečeno, ani tento postup OCEANu příliš nevytýkám, protože hra

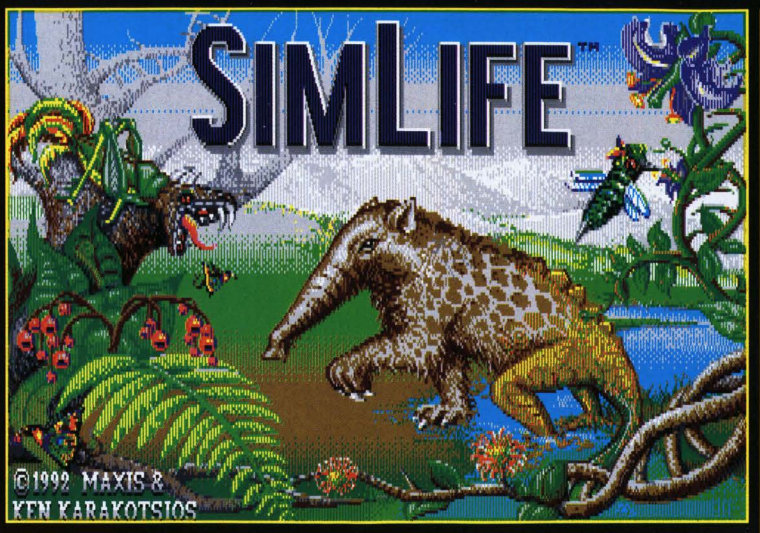
přeci o něčem být musí a já už jsem příliš apatický, abych se naoko tvářil, že jsem si na takovéto hanění předloh nezvykl. Pointa hry se sice od filmu i od knihy liší, avšak špatná není, do toho má opravdu daleko. Ve filmu odvážný archeolog zachraňuje děti (pochopitelně) jen jednou. Ve hře je

musíte znova a znova vyvádět z nebezpečných oblastí Jurského parku. Není třeba připomínat, že oblasti jsou čím dál tím více zamořeny jurskou faunou a působí více potíží. Když už jsme u té obtížnosti, nedělejte si iluze, že je Jurský park příliš hratelný. OCEAN obvykle dělá hry tak složité, že je lepší počkat na jakýkoliv čít nebo trénink, než se bezhlavě pouštět do něčeho, na čem si spíše zlomíte joystick, než abyste dospěli ke zdárnému konci. Příjemným překvapením je na prvním místě započítání lidského rozumu jako položky nutné k dohrání hry. Chci říci, že hra není pouhým masakrem dinosaurů, ale často si i zapřemýšlíte, jak utéci obřímu Rexovi, jak rozbít stěnu, jak odemknout bunkr, jak dostat dívku ze stok, když se štítí výkalů, apod. Potěšil mne jednoduchý systém ovládání stávající pouze ze směrů chůze a veledůležité střely. Popisy vašich misí spolu s mapami daných oblastí si můžete přečíst a prostudovat nalogováním do počítačů, které jsou rozmístěny na elektrických sloupech. Potěší také klasické sbírání a používání předmětů, kterých je sice poskrovnu, alc do atmosféry boje o přežití podněcují v hráči pocit inteligence rovné Homo Homo Sapiens. Nepřipadáte si tedy jako robot s puškou, ale mazaný archeolog lovící ztracené děti (a nepožírající je). Hudba a zvuky jsou zapracovány jaksi do pozadí. Slyšíte spíše matný šum džungle s občasnými skřeky prehistorických zvířat namísto běžného bojového technotracku.

Myslím si, že to není špatný nápad, atmosféře hry to neublíží, ba naopak, vzniká spíše pocit napětí, který je v každé hře vítán. Výsledek asi uvidíte sami, takže si ho vychutnejte a možná mi dáte za pravdu, že se OCEAN polepšil.

ANDREW

SIMLIFE™



Kdo z nás by neznal firmu MAXIS. Pro ty, u kterých toto jméno nevzbuzuje žádné příznačné asociace připomenu hry SIMCITY, SIMANT, SIMWORLD, A-TRAIN a v neposlední řadě právě

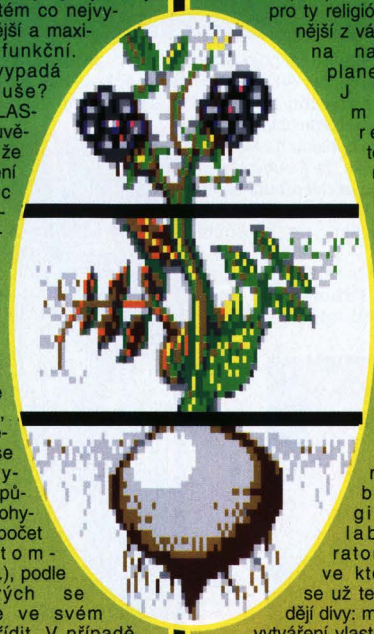
SIM-LIFE. Myslím, že v tuto chvíli je všechno jasné. Ano, firma MAXIS se zabývá výhradně strategickými simulacemi nejrozličnějších situací.

U SIMCITY se hráč stával starostou města, SIMANT nás zase zavedlo mezi roztomilé malé mravenečky, jejichž jedinou zábavou bylo množit se a množit se tak, aby jejich kolonie vyhnala z přilehlého domu jeho lidské obyvatele. Zatímco A-TRAIN byl simulací železničního magnáta (a jako snad jediná hra neměl předponu SIM), hra SIMWORLD se již velice blížila realitě - šlo o řízení systému celé planety. SIMLIFE nás, jak již název napovídá, zavede do nekonečného kolobě hu života. A nebude to návštěva ledajaká.

U her firmy MAXIS jsme si již zvykli na to, že jde o hry poměrně složité a komplexní. Vzpomeňme na řadu faktorů, které jsme museli sledovat u SIMCITY. Řízení města není nic jednoduchého, ale městský systém přesto pracuje s pevně vymezenými jednotkami - každý ví, jak vypadá dům, silnice, továrna či policejní stanice. Co když ale hra simuluje život - život v jeho nepřeberném množství druhů a forem. Život, na jehož vývoj a podobu působí nepřeberné množství faktorů? Život, který může být ve své osamocenosti tak křehký, ale který si nakonec přece jen vždy najde svou cestu k přežití. I za velmi vysokou cenu...

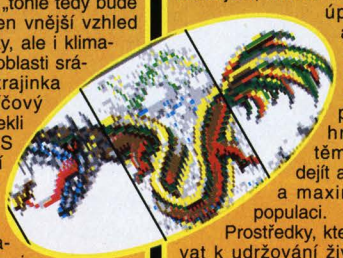
Ještě nemáte ze hry SIMLIFE strach.

Název hry:	SIMLIFE	
Firma:	MAXIS	
Rok výroby:	1992	
Typ hry:	strategie	
Obtížnost:	vysoká	
Na počítač:	PC, ST, AMIGA	
Originalita	60	xxxxxxxxxxx
Zábava	70	xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	50	xxxxxxxxxx
Grafika	70	xxxxxxxxxxxxx
Hudba	50	xxxxxxxxxx
Efekty	50	xxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt: 58%		
Poznámka:	Život není peříčko...	



Dobře. Tak si představte, že hra nabízí několik základních scénářů - kromě experimentálního a výukového je tady scénář „Od pouště k lesu“, „Souboj pohlaví“, „Žranice a hladomor“, „Masožranice“, „Ze života dinosaurů“ a „Pochod mutantů“. Každý z těchto specifických scénářů nabízí jiný evoluční vývoj, jiný postup, jiné živočichy a rostliny a samozřejmě jiné životní podmínky. Ale to už se dostáváme ke hře samotné. Pro každý scénář se nejprve generuje prostředí, ve kterém se naše evoluce bude odehrávat. Již komplexnost tohoto prostředí nenechá nikoho na pochybách o tom, že „tohle tedy bude něco“: generuje se nejen vnější vzhled krajiny jako pohoří a řeky, ale i klimatické zóny, vrstvy půdy, oblasti srážek atd. atd. Když je krajinka vytvořena, přichází klíčový okamžik: „Budiž Život“, řekli programátoři MAXIS a hráč musí jejich přání chtě nechtě uposlechnout. Do prostředí odpovídajícímu zvolenému scénáři může hráč vysadit libovolné množství nejrůznějších rostlin a živočichů tak, aby byl výsledný ekosystém co nejvyrovnanější a maximálně funkční. Že to vypadá jednoduše? Tak si LASKAVĚ uvědomte, že život není vůbec tak jednoduchý - i ta nejmenší rostlinka, i ten nejposlednější živočich má svoje specifika (inteligenci, druh potravy, prostředí, ve kterém se může pohybovat, způsob pohybu, počet potomků...), podle kterých se bude ve svém životě řídit. V případě špatného odhadu může dojít k obrovským katastrofám. Zvířátka a rostlinky mohou hynout, můžou migrovat do úplně stejné, jako má Matka příroda (resp. Bůh, pro ty religióznější z vás) na naší planetě. Je možné regulovat téměř všechno - od regulování teplotních rozdílů, srážek, délky dne přes ovládání charakteristik jednotlivých druhů až po úpravy terénu, vysoušení, zavodňování krajiny a dalších přibližně 879 možností. Jestli to ještě není dost, nabízí hra i možnost návštěvy biologické laboratoře, ve které se už teprve dějí divy: možnost vytváření vlastních živočišných druhů kombinací jejich tělesných proporcí je tak zajímavá, že se jen těžko popisuje - je lepší se podívat na některé nevhodných oblastí, můžou se požírat navzájem, můžou nečekaně mutovat do úplně jiné podoby a může dojít ještě asi k milionu dalších předvídatelných a nepředvídatelných problémů. Úkolem hry je pochopitelně těmto problémům předejít a vypěstovat zdravou a maximálně prosperující populaci.

Prostředky, které může hráč používat k udržování života jsou víceméně



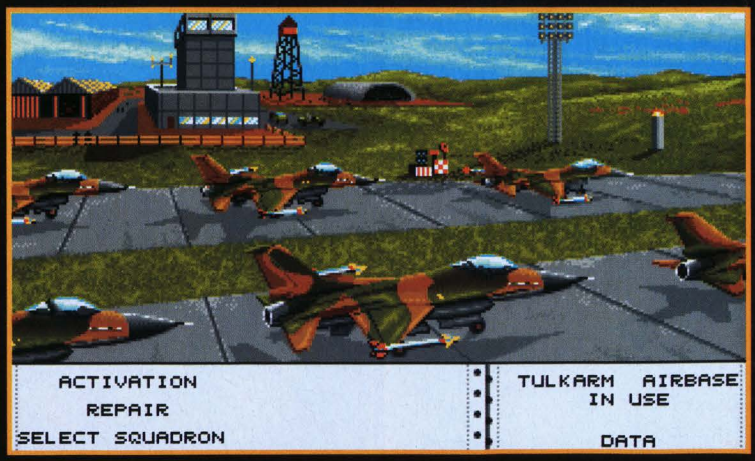
Poslední chybička ani tak nesouvisí s hrou samotnou, jako spíše s počítači, na kterých funguje. Pokud máte dostatečně rychlé PC, problémy o vás ani nezavadí. Jelikož se ale hra vyskytuje i ve verzi pro AMIGU nemohu než zakončit povzdychnutím, proč jen MAXIS trápí AMIGOUNY něčím tak nechutně pomalým a odporně zdlouhavým, jako je SIMLIFE právě na AMIZE 500. Jestli někdo pokládá za vzrušující čekat čtvrt hodiny na generování krajiny nebo strávit minuty čekáním na vytvoření jednotlivých submenu hry, já si takové rozptýlení nechám uniknout prakticky bez sebemenšího náznaku lítosti. Zakončím ale trochu optimističtěji. Stejně jako si v životě můžete vždy vybrat další cestu, můžete si i tady vybrat a hru SIMLIFE nikdy nehrát. Připravíte se ale o zajímavou podívanou.

ICE

některé z obrázků ukazujících pár námi vypiplaných mutantů.

Jestli jsem vás ještě nepřesvědčil o tom, jak je hra složitá a komplexně propracovaná, je mi to líto, ale další argumenty už nemám. Budete si asi muset SIMLIFE zahrát sami. Než to ale uděláte, podívám se i na druhou stranu mince - na pár záporů této hry. Prvním záporem může být už její neuvěřitelná složitost. I když

hra obsahuje výukový program, který vás povede za ručičku přes všechny ikonky a serepetičky, kterými se hra ovládá, je otázkou, kolik pařanů chtivých akce se bude s těmito ikonkami zdržovat. Druhou chybičkou je biologická laboratoř křížící živočichy mícháním obrázků zvířat na zemi již vyvinutých. Obrázky tady ale bohužel mají pouze funkci symbolickou - „hlava“ určuje inteligenci a druh potravy, „tělo“ značí, jak se náš malý mutantek bude pohybovat (létat, plavat, běhat) a kde se bude pohybovat nejraději (poušť, voda, les). „Ocas“ zase rozhoduje o rozmnožovacím cyklu a počtu potomků. To je v pořádku, pokud chceme vytvářet nová a neznámá zvířata. Jaké zklamání ale nastane, když se pustíme do některého z předdefinovaných scénářů a zvolíme si kupříkladu podobu největšího dravce na světě, známé obludy jménem Tyrranosaurus Rex a z jeho podoby v biologické laboratoři nepoznáme, zda jde o křížence slona s ptakopyskem nebo o něco mezi gazelou a gepardem. O zvířatech žijících dnes na zemi raději ani nemluvit. Hrůůůza!

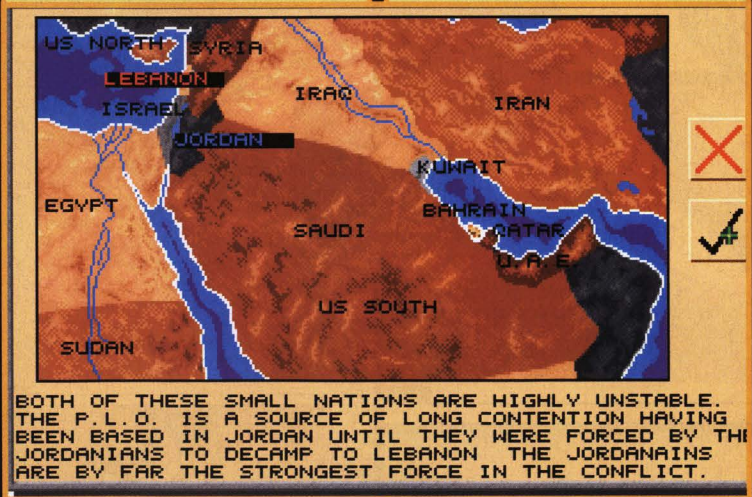


AIR FORCE COMMANDER

Na Blízkém východě je rušno. To ví každý. Situace mezi židovským a arabskými státy, napětí okolo ropných polí, národnostní problémy, zmatek a nepořádky. SItuace je tak napjatá, že každou chvíli hrozí vybuchnout, jako kotel naplněný vařící párou. Už několikrát v historii došlo k tomu, že v této oblasti vzplál prudký válečný konflikt (Egypt-Izrael, Írán-Írák, Írák-Kuvait...). Není proto divu, že se oči světové veřejnosti upínají tímto směrem v obavách o další vývoj, protože každý ví, že i malá jiskérka regionálního konfliktu může způsobit obrovský kontinentální požár světové války...

představou války na Arabském poloostrově. Pokud bylo záměrem hry AIR FORCE COMMANDER hráče trochu postrašit, podařilo se to se stoprocentní úspěšností. Já jsem se při prvním pohledu na tuto hru lekl a ještě teď se bojím, že ji budu muset ještě někdy hrát znova. Nepředbíhejme ale, podívejme se na tuhle hru pěkně zčerstva, pohledem nezkaleným a čistým.

AIR FORCE COMMANDER je, jak již název napovídá, strategickou hrou z oblasti válečného letectva. Blízký

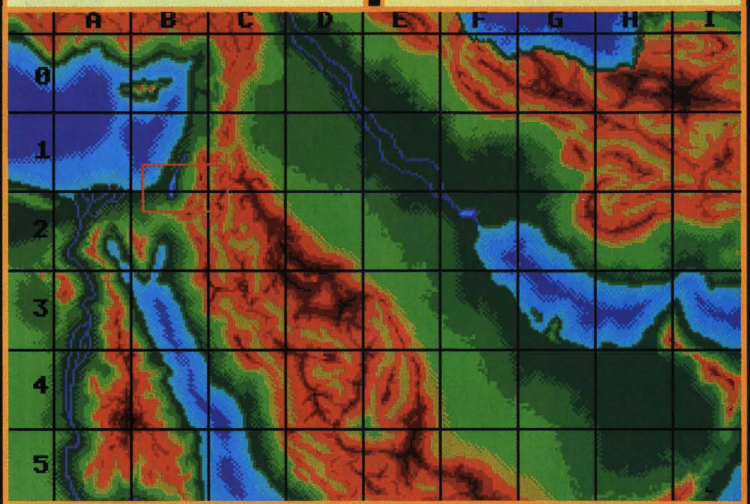


BOTH OF THESE SMALL NATIONS ARE HIGHLY UNSTABLE. THE P.L.O. IS A SOURCE OF LONG CONTENTION HAVING BEEN BASED IN JORDAN UNTIL THEY WERE FORCED BY THI JORDANIANS TO DECAMP TO LEBANON THE JORDANAINS ARE BY FAR THE STRONGEST FORCE IN THE CONFLICT.

Dost ale teoretizování. Tohle je časopis o hrách a nikoli o politické situaci. Díky počítačové technice je dnes možné si leckterou, byť i nepříjemnou situaci, nejen představit, ale i vyzkoušet na vlastní kůži. Softwarová firma IMPRESSIONS, která je známa především svými strategiemi COHORTS, COHORTS2 a hlavně vynikající hrou CAESAR, se tentokrát zřejmě rozhodla, že hráče trochu postraší

východ nabízí celou škálu možných konfliktů, a tak si hráč zpočátku zvolí jeden z hromady scénářů a vybere zemi, jejíž vzdušné síly bude ovládat - k dispozici jsou snad všechny arabské státy - Egypt, Saudská Arábie, Libye, Sýrie, Jordánsko, Írák, Kuvait... Po volbě scénáře ale už začíná vlastní hra.

Hráč ovládá několik leteckých základen (záleží na počtu a síle zúčastněných států) ze kterých mobilizuje nejrůznější leteckou i pozemní techniku k boji s nepřítelem. K dispozici jsou nejrůznější

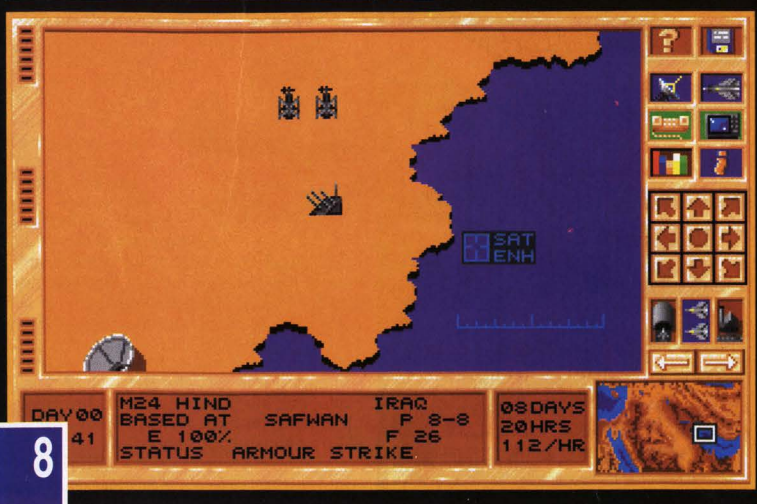


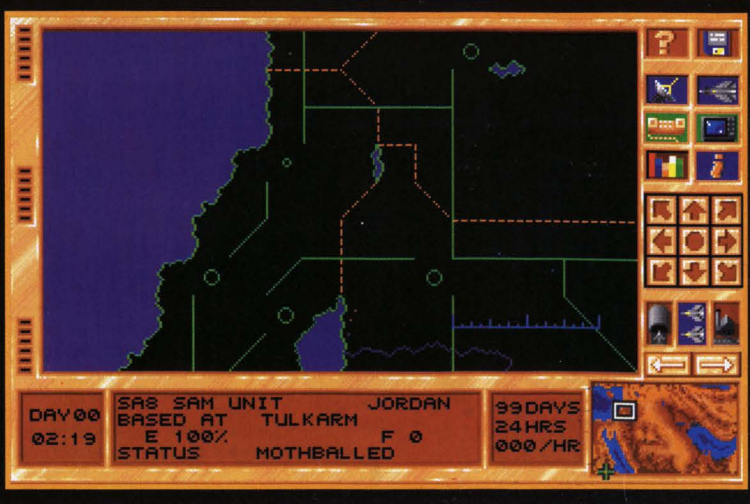
válečné stroje - od stíhacích letounů přes bombardéry, průzkumné letouny až po pozemní vozidla. Do ovládání leteckých sil spadají také radary, průmyslové objekty a protiletadlová obrana. Celá tato myšlenka je velice zajímavá a mohla by se stát výbornou hrou, kdyby nebylo její provedení tak příšerně odfláknuté. Po překrásně provedené grafice ve hře CAESAR se snad ani nechce věřit, že by IMPRESSIONS mohli zplodit něco tak nechutného jako AIR FORCE COMMANDER. Myslím, že obrázky mluví samy za

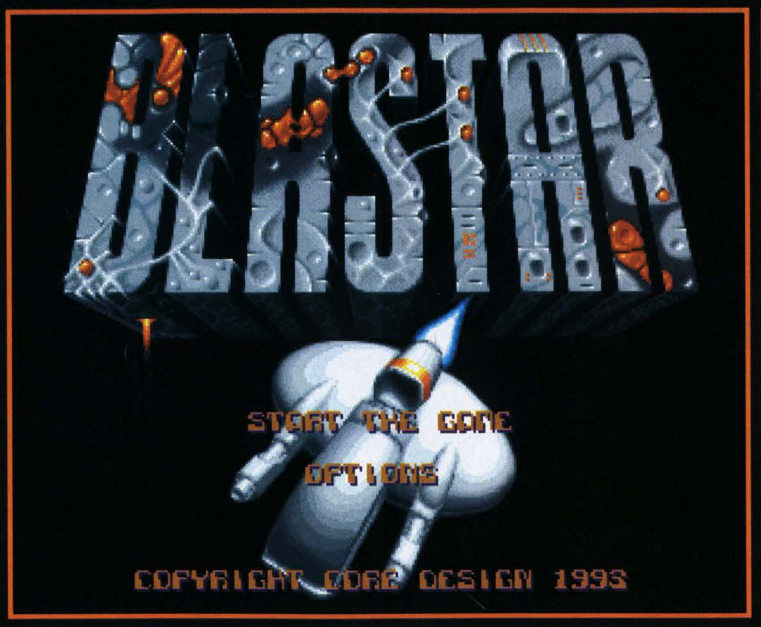
Název hry:	AIR FORCE COMMANDER
Firma:	IMPRESSIONS
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategy
Na počítač:	AMIGA
Originalita	70 xxxxxxxxxxxxx
Zábava	30 xxxxxx
Prostředí	30 xxxxxx
Grafika	15 xxx
Hudba	0
Efekty	20 xxxx
EXCALIBUR verdikt: 33%	
Poznámka: Lepší ošklivá hra nežli hezká válka...	

zvolené stavby, proč jen proč se na to musím dívat...

Ne ne, nemá smysl se zbytečně rozčilovat. IMPRESSIONS už svoji hru asi jen těžko předělají, a tak je jakýkoli odpor marný. Nezbude, než zamáčknout slzu, vypnout počítač a jít se podívat na zprávy v televizi, jestli už nevypukla válka na Arabském poloostrově doopravdy. Ale ne, budme rádi, že se na válku můžeme dívat zatím jen na počítači. I když v hrozném provedení, přece jen to není tak nebezpečné, jako ve skutečnosti... **ICE**







Pamatujete se ještě na ASTEROIDS? Ale ovšem, kdo by se na ASTEROIDS nepamatoval. Pro ty mladší hráče mezi vámi, anebo pro ty, kteří od soustavného hraní zapomínají na historii počítačových her ale stejně ASTEROIDS připomenu. Vězte tedy, že v dávných dobách úsvitu počítačového hraní, v dobách, kdy osobní počítač vlastnili jen ti nejvyvolenější z vyvolených, v dobách, kdy se počítačová mánie teprve probouzela k životu, existovala na známých videoautomatech hra ASTEROIDY. Tato hra, spolu se stejně známou „kosmickou střílečkou" INVADERS, byla jednou z vůbec prvních her. Pomocí větší části ze svých vypravěčských schopností se teď pokusím nastínit obsah této hry. Kdysi, v dávných dobách vzdálené budoucnosti, kdy lidstvo kolonizovalo již spoustu planet naší i přilehlých galaxií byly technické znalosti lidstva s dnešními naprosto nesrovnatelné a vůbec všechno bylo krásné a zářivé, ale to se hráč nikdy nedozvěděl, protože se žádná taková informace ve hře nevyskytovala. Takže přibližně v této době byla v jednom strašlivě důležitém místě vesmíru jedna šíleně

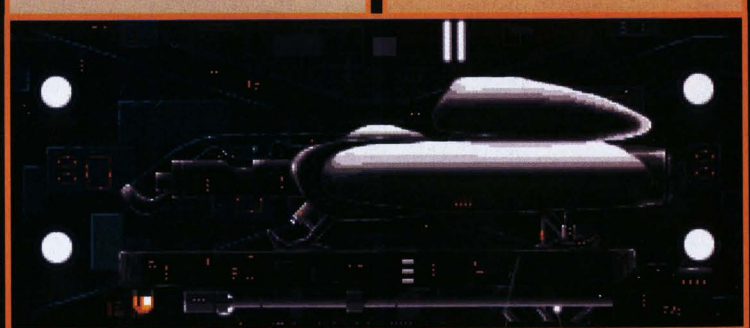
důležitá raketa. Vypadala asi jako písmeno „A", ale to bylo jen maskování neuvěřitelně složitého a propracovaného vzhledu rakety. Genialita mas-

kování spočívala právě v těch třech bílých čárkách, kterými byla raketa znázorněna. A tahle superdůležitá raketa se právě se svým hyperdůležitým poselstvím, které mohlo zachránit celé lidstvo před hrozící

katastrofou... Cože, že jsem se o katastrofě ještě nezmínil? Ale co, v každé hře přece hrozí nějaká pořádná katastrofa, ne? Tohle byla prostě jedna z těch dalších Strašných katastrof, o kte-

rých není ve hře ani to nejmenší slovo, ale žádný soudný hráč by nehrál hru, ve které by nehrozila nějaká katastrofa...no prostě tahle raketa se zrovna dostala do smrtelně nebezpečného pásu asteroidů (odtud název). Tyhle asteroidy, různě velké, velice rozmanité, poseté krátery, plné vzácných nerostů a surovin, které byly pro větší autentičnost znázorněny jen bílými čarami, se pohybovaly po

obrazovce ve všech směrech.
Třeba zleva doprava. Nebo shora dolů. Ty záludné zprava zdola doleva nahoru a ty úplně nejzáludnější naopak. Raketka, na které závisel osud lidstva a nejméně deseti přilehlých civilizací i s jejich slunečními soustavami, se otáčela (musíme přiznat, že velice plynule a přesně) na všechny strany, pomocí svých anitihmotových motorů kličkovala mezi meteory a obranné systémy lodi tvořené hyper neutronovým mega laserem si prostřílely cestu přes všechny asteroidy až do další úrovně, která byla navlas stejná. Tak tohle byla hra ASTEROIDS. Doufám, že si už i ti poslední vzpomněli, jak tahle hra vypadala a že si uvědomili, že nebyla vůbec špatná. I přes svoji neuvěřitelnou jednoduchost byla velice, ale velice originální a nápaditá. Kromě toho kladla důraz na přesnost ovládání a na rychlost uvažování - na umění se rozhodnout. Přiznám se, že i přes moje, mírně ironické líčení vzhledu hry, se mi hra ASTEROIDS velice líbila a prožil jsem spoustu nezapomenutelných okamžiků právě před automatem s touto hrou. To už je ale opravdu hodně dlouho. Dnes už ASTEROIDS mnoho lidí nehraje. Vznikají nové a nové hry a mají ambice stát se těmi nejlepšími. Mnohé z nich však ASTEROIDS nesahají ani po kolena. Podívejme se teď na jednu, která je velice podobná té výše uvedené a pokud jde o kvalitu, kolen ASTEROIDS dosahuje určitě... Po pravdě řečeno, hra BLASTAR firmy CORE DESIGN není ničím jiným, než perfektně zpracovanou hrou ASTEROIDS. Přibyla tady i myšlenka ohrožení planety působivě ztvárněná v úvodním demu, kde nějaké odporné slizy - jako už tolikrát - útočí na raketu „kladasů", která je zničena zlomek vteřiny poté, co ji opustí poslední člen posádky



v malé, ale výkonné raketce. Hra samotná jako by ASTEROIDS vypadla z pr...z oka. Raketka ovládaná hráčem se už nepohybuje po jediné obrazovce ale v pohledu shora se plynule pohybuje nad plynule scrollujícím pozadím. Ať tvoří pozadí odporné slizké asteroidy plné hýbajících se nechutností či lávová pole a další krásy světa, vždy se raketka může pohybovat na všechny strany, likvidovat nepřátele, které už netvoří neživé meteory ale rozmanité potvory, rakety, raketky, raketičky a další serepetičky. Je ale pravdou, že CORE přidali i něco více, co v ASTEROIDS chybělo. Především je hra rozdělená na zóny - v každé zóně je třeba zničit daný počet statických cílů. Mezi jednotlivými zónami jsou obvyklí Guardiani - hnusné potvory s tuhým kořínkem. Zajímavé je, že hra nabízí i zpestření v podobě jiného pohledu - stačí vletět do podzemního tunelu a už sledujeme raketku ne shora, ale z boku. Zajímavé, nicméně her, kdy raketu vidíme z boku je tolik, že nemá smysl se nad tímto faktem ani pozastavovat s jiným úmyslem než s tím, se kterým jsem tak učinil já - abych se zmínil o všem. Ze stejného důvodu uvádím i to, že občas se ve hře vyskytne obchod, kde je možné za určitou vydřidušskou sumu nakoupit nové zbraně za peníze, které někdo bezstarostně vyhodil do vesmíru...
BLASTAR není špatná hra. Jako akční hra je celkem zajímavá. Pozadí je slušné a správně ponuré - v jedné úrovni se celé pozadí vlní jako živé (ve skutečnosti se jedná o biologický asteroid) tak rychle, že se člověku může zvednout žaludek. Vlastní raketka je roztomile nakreslená, bezvadně se otáčí a létá na všechny strany, krásně střílí, člověk se může pořád těšit na nové a nové zbraně, posílat do pekla další a další nepřátele - zkrátka taková akční idylka. Občas se sice člověk může zeptat co tady vlastně dělá a proč nehraje ASTEROIDS, hru, která je mnohem starší a mnohem originálnější, ale to není důležité. Důležité je, že je na světě zase o jednu hru více a po jejím dokončení ve vesmíru o pár hnusných netvorů méně. Neníto krásný pocit?

ICE

Název hry:	BLASTAR	
Firma:	CORE DESIGN	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	akční	
Na počítač:	Amiga	
Originalita	40	xxxxxxxx
Zábava	50	xxxxxxxxxx
Prostředí	60	xxxxxxxxxxxx
Grafika	75	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	60	xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 59%

Poznámka: A je tu zase něco nového...

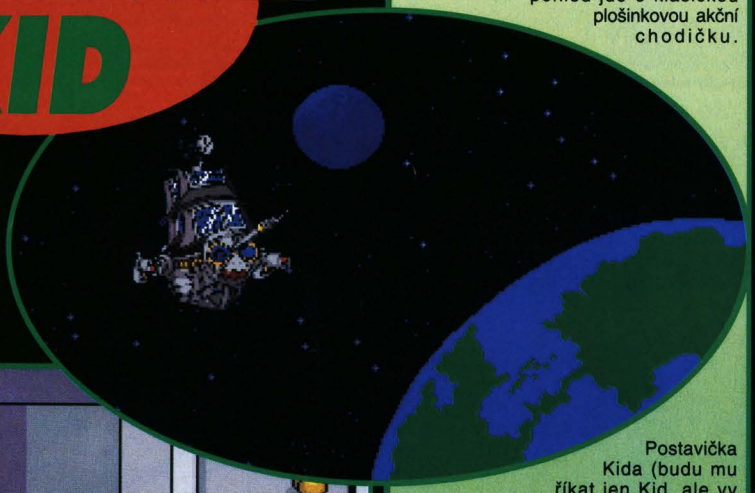
Název hry:	SOCCER KID
Firma:	KRISALIS
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční
Na počítač:	X
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	60	xxxxxxxxxxx
Grafika	75	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	70	xxxxxxxxxxxxx

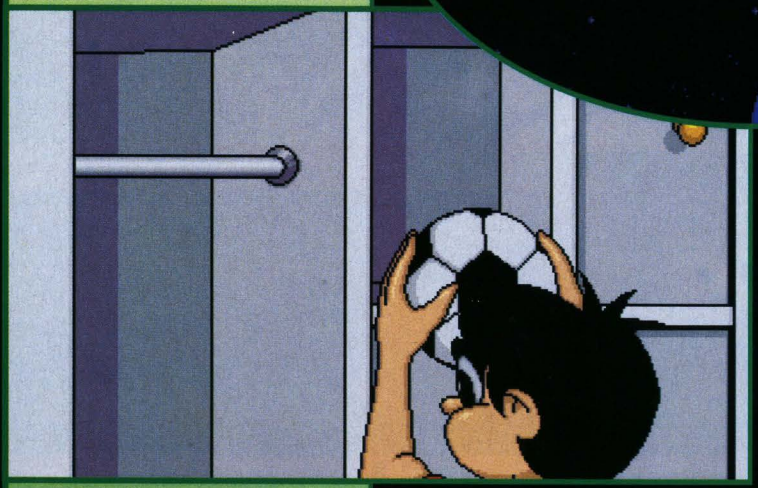
EXCALIBUR verdikt: 75%

Poznámka: Kid Kid hurá!

SOCCER KID vypadá? Dobře. SOCCER KID vypadá moc dobře. Na první pohled jde o klasickou plošinkovou akční chodičku.



Fotbal je hra. Fotbal je krásná společenská hra pro jedenáct hráčů a několik miliónů fanoušků. Při této hře vznikají nejrůznější vášně, lidé se snaží odreagovat, což někdy nedopadá nejlépe (viz následky odreagování v Bruselu), ale podstata této hry je krásná. Umění kolektivní hry, umění se pohybovat a hlavně umění zacházet s kulatým míčem není nic jen tak ledajakého. Za špičkovými fotbalisty jsou dlouhé roky tvrdé práce a tréninku. Je naprosto běžné, že se výkonní fotbalisté stávají vzory pro mladou generaci začínajícího fotbalového dorostu.



Postavička Kida (budu mu říkat jen Kid, ale vy víte, že je to vlastně Soccer Kid), v barvách trenýrek a trička, které jsem si sám vybral, prochází po velmi pěkně nakreslených 2D úrovních, které jsou pochopitelně zachyceny z boku. V těchto úrovních, o jejichž rozmanitosti si povíme později, se nachází spousta nástrah, spousta pastí a hromady nepřátel. Jak už tomu tak v akčních hrách bývá, pasti a nepřátelé mají spadeno na Kidovy životy, a tak záleží na schopnostech ovládání joysticku, jak úspěšně se hráči podaří postavičku Kida provést přes všechny tyto nástrahy. Připouštím, že tohle zní velice jednoduše a předchozí charakteristiku lze aplikovat na převážnou většinu akčních her. Ale pozor, hra se nejmenuje KID, ale SOCCER KID. Originální a naprosto geniální je, že Kid má kromě rychlých nohou a zkušeného hráče u joysticku, který ho ovládá ještě svůj míč. Svůj starý dobrý kožený míč. S jeho pomocí lze vyvádět tak neskutečné věci, že člověk jen kulí oči i uši (no tak! - red.). S míčem si jde nejenom kopat o zeď, dávat hlavičky, nožičky, balancovat na něm, ale i skákat, kopat do všech možných směrů pod nejrůznějšími úhly, ale hlavně likvidovat nepřátele. OW! Likvidovat nepřátele? To zní přinejmenším podivně, ale zeptejte se někoho, kdo dostal ránu fotbalovým míčem do obličeje ze vzdálenosti dvou metrů a uvidíte, že likvidace nepřátel není vůbec vyloučená.

Hra je rozdělena na pět zón/zemí (podle částí poháru), každá zóna obsahuje tři různá prostředí (podzóny, subzóny, sublevels) tématicky zapadající do té které země. A kudy že vlastně Kid na svojí cestě za pohárem prochází? Hra začíná ve staré dobré Anglii, konkrétně ve zcela nekonkrétním anglickém městečku. Nalezneme tady klasické anglické domy, výkopy na silnici i obvyklé deštivé počasí. Po ulicích se prohánějí mladící na skateboardech, na kolech, chodí tady nevrlí dělníci házející montážní klíče, pobíhají psi a poletují ptáčci. Z městečka se Kid prokope na anglický venkov do polí, mezi stodoly a pastviny. Ovečky, žabičky, hadi i nevrlí farmáři ho budou provázet a otravovat celou cestu, až do Londýna, který je posledním zastavením v Anglii, na jejímž konci čeká souboj se strážcem poháru - rugbyovým hráčem.

Nemá smysl popisovat všechny následující úrovně detailně - stačí jen říci, že další fotbalová dobrodružství se budou odehrávat v Itálii v troskách starého Říma, v Benátkách i na plážích Italské riviéry, kde čeká Kida velice originální souboj - s mužem jménem Lucciano Pavarotti, italským operním zpěvákem. Následuje Rusko a Les plný veverek, vlků, mužíků na sáňkách, vojáků a detonátorů, ruská válečná loď i Rudé náměstí. Kid se vydá ještě do Japonska a do Ameriky, aby konečně získal všech pět částí poháru a Mistrovství světa mohlo řádně proběhnout...

Není proto divu, že když jakýsi odporný kosmický pirát ukradl Zlatý pohár fotbalového Mistrovství světa, nalezl se fanoušek, který nechtěl nechat naši planetu bez poháru pro vítěze tohoto turnaje. Ze svojí skříně vzal jedinou věc, která tam byla - jedinou a nejdůležitější na světě - fotbalový míč a vyrazil do širého světa hledat pět částí poháru, které pirát neopatřením roztrousil po matičce Zemi...

Musím se přiznat, že k fotbalu příliš velkou náklonnost necítím. A nejen to. Abych řekl pravdu, ke všem sportovním hrám na domácích počítačích (na rozdíl od domácích automatů SEGA, NINTENDO) cítím přímo odpor. Když jsem se poprvé doslechl o hře SOCCER KID, nechtěl jsem ji ani vidět. Prohánět se s nějakým malým klukem po fotbalovém hřišti (socce=fotbal, kid=kluk) mi nepřipadalo ani zajímavé, ani legrační, ani zábavné. Když jsem uviděl úvodní demo hry, kde nějaký kosmický pirát krade nějaké fotbalové poháry, moje zoufalství nad další nesmyslnou hrou se začalo stupňovat - tak stupidní zápletku jsem už hodně dlouho neviděl a kromě toho mi je srdečně jedno, jestli nějaký pirát ukradne nějaký pohár. Ale co se dalo dělat - podívat jsem se na hru SOCCER KID prostě musel.

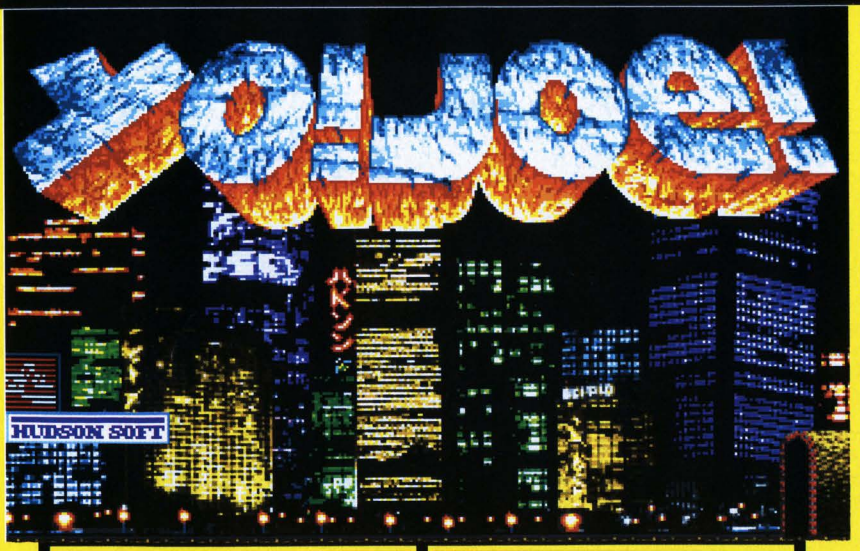
Moje názory se začaly trochu obracet potom, co jsem si mohl vybrat barvu dresu hlavního hrdiny - malého černovlasého a nebezpečně vypadajícího chlapce. No dobře, třeba to nakonec nebude tak strašné. To už ale začala první část a já pochopil, jak moc jsem se při odsuzování této hry mýlil. Hra SOCCER KID firmy KRISALIS totiž není špatná. Ona totiž VŮBEC není špatná...mám-li být upřímný, hra SOCCER KID je podle mého dosavadního názoru jednou z nejlepších akčních her poslední doby. A to už je opravdu co říci.

Začněme ale od začátku. Jak vlastně

SOCCER KID je další z řady akčních her. Jenže z této řady tak trochu vyčnívá, a nebojím se říci že nahoru. V současné záplavě stejných a naprosto neoriginálních, byť lépe provedených, her je výtvor firmy KRISALIS důkazem, že není třeba jen kopírovat již hotové předlohy a řídit se zaběhlými schématy, ale že je ještě spousty možností pro vytvoření nových a originálních her. SOCCER KID samozřejmě nemá nijak geniální myšlenku, grafika není nijak úžasná a hudba je celkem normální, ale to není vůbec důležité. Důležité je, že SOCCER KID je perfektní a velmi zábavná hra. A zábava je i to, čím by měla být hra zvaná prozaicky - fotbal.

ICE

YO!JOE!



Mnoho lidí se domnívá, že náš svět je plný násilí. Lidé si myslí, že již dnes není na světě bezpečno. Bojí se chodit v noci ven, bojí se temných stínů, které je pronásledují po ještě temnějších uličkách úplně ztemnělých měst, bojí se neidentifikovatelných skupin podivných existencí, které se zdánlivě bezcílně potulují po našich městech. Někteří lidé již s násilím mají svoje zkušenosti, a tak se není čemu divit. Jsou ale na tom našem světě i jedinci, kteří s nejmenším násilím nemají ani zlomek zkušenosti, a přesto se nesmyslně obávají všech maličkostí. Někdo se třeba zalekne při pohledu na skupinku mladých lidí nevinně si hrajících se samopaly zbylými po ruské armádě, někteří se zaleknou mládeže pořádající večírek se „Semtexovým ohňostrojem“, další mají strach už jen při pouhém pohledu na dvacet občanů romské národnosti stojící v kruhu kolem nich atd. Lidé jsou různí.

Vysvětlujte jim, že se není čeho bát, a že láska mezi lidmi bují v dnešní době více, než kdykoli předtím...

Tito lidé totiž nechápou, že radost ze života se projevuje u různých tvorů různými způsoby. Někdo spatřuje potěšení ve vysedávání u počítače, někdo tráví celé dny u videa, jiný hledá zábavu v sexu, další studuje a někdo prostě nachází uspokojení v tom, že si nechá narůst bizarní účes (nebo si ještě bizarněji nenechá na hlavě jediný vlas - jako by nevěděl, že stáří se na něm projeví úplně stejně a mnohem důkladněji), vezme si pokud možno starou a rezavou bodnou či sečnou zbraň anebo ještě lépe nový lesklý nůž zvaný „motýlek“ nebo „vystřelovák“ anebo „vyhazovák“ a vyrazí se svými druhy do ulic. Za vrchol tvrďáctví se pokládá srovnávání síly zbraní a vzájemné obohacování ve znalostech týkajících se boje zblízka, ostřelování, techniky přežití v extrémních podmínkách, mechanismů řízených střel a hlavně „jak zařídit, abych nemusel zítra do školy a maminka na to nepřišla“... Já osobně úspěšně kombinuji první čtyři uvedené varianty zábavy, jsem zcela spokojen a o tvrďáctví zatím neuvažuji, ale to už je zase jiná kapitola.

Původně jsem se chtěl držet myšlenky tvrďáctví. Tak tedy: všem tvrďákům na vědomost se dává, že se před nedávnou dobou v tvrďácké dílně poměrně neznámé a velice tvrdé softwarové firmy SCIPIO zrodili další dva tvrďáci s velkým...S VELKÝM „T“. Tvrďáci Joe a Nat. Oba dva patří do již snad dostatečně popsané třídy tvrďáků. Pro pořádek si ale ještě jednou zrekapitulujme všechny atributy těchto supertvrďáků.

Jméno: Joe
Povolání: tvrďák
Pohlaví: mužské
Národnost: nezjištěná
Barva pleti: bílá
Barva vlasů: černá
Účes: punk
Barva brýlí: černá
Oblečení: bílá bunda s kapsami a pruhovaná šála, jeans
oblíbená zbraň: jakákoli nebezpečná

Jméno: Nat
Povolání: tvrďák
Pohlaví: mužské
Národnost: stejná jako Joe
Barva pleti: bílá
Barva vlasů: nezjištěná - viz další bod
Účes: neidentifikovatelný - hlavu pokrývá šátek
Barva brýlí: žádná (nenosí brýle)
Oblečení: zelená letecká bunda (bomber), jeans
Oblíbená zbraň: co nejnebezpečnější

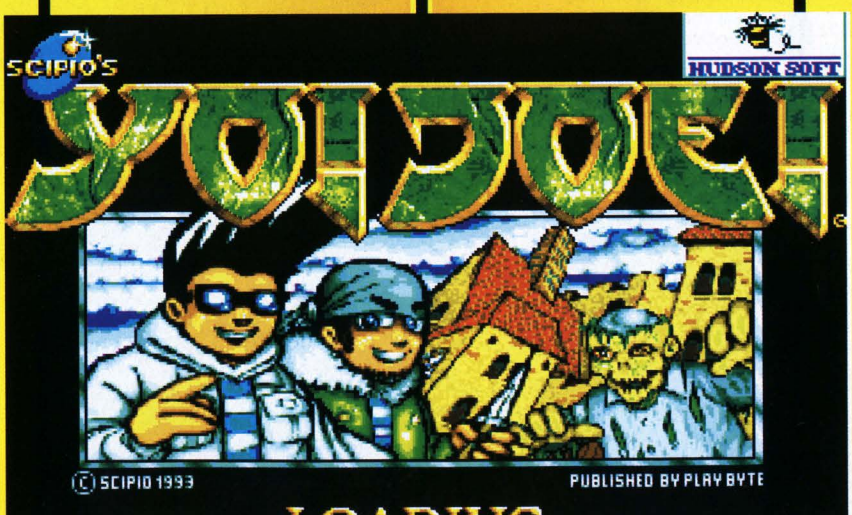
Doufám, že uvedená charakteristika je dostatečně inspirující pro všechny tvrďáky-začátečníky a doufám, že se všichni budou zařazovat do výše uvedeného stylu. Kdo nebude odpovídat uvedeným charakteristikám nemůže se pochopitelně za tvrďáka považovat. Vraťme se ale ke hře YO!JOE!, o kterou tady vlastně jde celou dobu. Pokud někdo nepochopil předchozí odstavce, nic se neděje. Shrnutí vypadá takto: hrdiny této hry jsou dva tvrďáci.

Tak, představení hrdinů máme za sebou, teď něco k ději. Hrdinové či hrdina (ti bystřejší již pochopili, že hra je pro jednoho či dva hráče) má před sebou trochu jiné problémy než tvrďáci, o kterých jsme se zmínili o několik řádek výše. Tyto problémy se neřeší slovy, ale těžkou akcí. A právě tahle akce je náplní hry, jejíž název je někde jinde na této stránce. Z těchto náznaků se dá poměrně snadno vypozorovat, že YO!JOE! je hrou akční. A skutečně - je! Když se řekne akční hra, někteří hráči si představí klasickou plošinovou 2D chodičku/mlátičku. Ano, přesně taková hra je i YO!JOE! Kdo by tady hledal nové nápady, originalitu, invenci, vynalézavost, neotřelost, neobvyklost (to je přece více synonymních slov, to čtenáře nezajímá! - red.) nebo něco podobného, bude pravděpodobně zklamán. Jak je u akčních chodiček/mlátiček již zvykem, děj je asi takovýto: hlavní hrdina prochází spoustou úrovní plných nejrůznějších odporných bytostí a posílá je ke všem čertům svýma trénovanýma rukama či za použití některé klasické zbraně pro boj zblízka.

YO!JOE! je zkrátka klasika - přesně podle vymezených pravidel - Joe, případně spolu s druhým tvrďákem prochází řadou zajímavých úrovní. Všude se povaluje spousta truhel se speciálními předměty a poklady. Čas od času také leží v bludišti speciální a účinná zbraň - máme tady nunchaku, magickou hůl, motorovou pilu, ninja-hvězdice a zápalné láhve. Každá zbraň má pochopitelně jinou účinnost a jejich variabilita činí hru zajímavější. A kde to vlastně všechno probíhá? Nejprve je tady strašidelný zámek plný tajemných místností, zatopených krypt, pochmurných sálů, zatuchlých podkroví atd. Všude se navíc prohání klasický inventář těchto prostorů - živé postavy z obrazů, upíři a netopýři, oživlé mrtvoly, krysy, další „skorotvrďáci“ a další. Občas se vyskytne obvyklý subboss (nový termín pro jinou, velkou ale ne-finální potvoru) a na konci zóny pochopitelně nejtužší netvor. Jakýmsi zpestřením, které ale u plošinovek již není originální (LIONHEART) je mezihra, kdy Joe letí na okřídleném orlo/draku do další úrovně. Cesta vede do bludiště egyptské pyramidy plné labyrintu chodeb, nebezpečných pastí, mumií, hadů (Indiana Jones by měl radost), nebezpečných egyptských božstev... Po dalším leteckém dni následuje dobrodružství v pyramidě Mayské civilizace, která je (jako ve většině her - uveďme třeba hru RICK DANGEROUS) mnohem nebezpečnější než pyramida egyptská. Kdybych pokračoval dál, zkazil bych vám asi všechnu radost ze hry a vzal vám potěšení z napětí (co bude následovat). V každém případě je úrovní ještě více a vy se určitě zapotíte, než je všechny zdoláte. Tak to ale u akčních her má být. Není možné dohrát je napoprvé, ale až po získání určitého cviku. To už je život tvrďáků - trénink a trénink.

Myslím, že povídání o hře YO!JOE! bylo již vyčerpávající. Nakonec ještě několik faktických informací. To, co činí akční hru zajímavou není obvykle nápad, ale zpracování. Po technické stránce musíme YO!JOE! přiznat velmi vysokou kvalitu. Hra vypadá stejně na AMIZE i na PC. Scrolling je ucházející. Na AMIZE sice při pohybech a animaci více objektů mírně zadrhává, ale to se nedá nic dělat. Grafika je výborná, i když samozřejmě nedosahuje úrovně LIONHEART. Hudba je poměrně slušná a kromě toho je tady vždycky možnost ji, stejně jako zvukové efekty vypnout. YO!JOE! je hra nejen pro všechny tvrďáky, ale i pro všechny milovníky dobrých akčních her. Myšlenková hodnota ani originalita tady sice nepřeteká přes okraj monitoru, ale dobrá zábava a legrace je zaručena. Kromě toho tady už dlouho nebyla dobrá hra pro dva hráče najednou (až na CHAOS ENGINE). Když už nic jiného, je to alespoň dobrý návod, jak se stát skutečným tvrďákem...

ICE



Název hry:	YO!JOE!	
Firma:	SCIPIO	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	akční	
Na počítač:	X	
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD	
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster	
Originalita	30	xxxxxx
Zábava	50	xxxxxxxxxx
Prostředí	60	xxxxxxxxxxxx
Grafika	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	75	xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	60	xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 60%

Poznámka: YO! TVRĎÁCI!

Když se řekne „Putty", představí si mnoho lidí sklářský tmel. Představí si to skoro každý, kdo tohle slovo zná ze svých studií Angličtiny a ten, kdo s tmelem pracuje každý den. Takových lidí ale mezi námi moc není. Druhá skupina lidí si při vyslovení tohoto slova vybaví asociaci SILLY PUTTY, což je o něco více než sklářský tmel. Je to hloupý sklářský tmel. Přesně tohle se vybavilo mně, když jsem poprvé uviděl hru BLOB firmy CORE DESIGN. Asi bych ale předchozí, na pohled nelogické, výjevy měl nějak zdůvodnit. Nebylo by dobré, kdyby čtenář pojal podezření na paranoidní schizofrenii, maniodepresivitu, psycholabilitu či prostou oligofrenii autora hned po prvním odstavci.

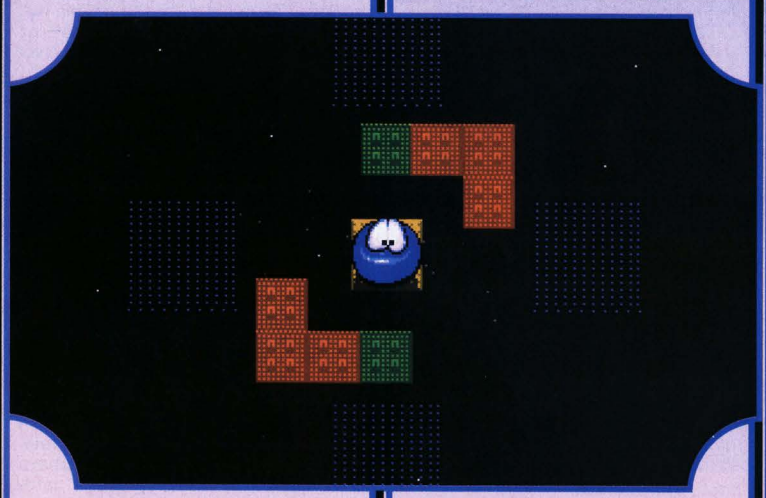
Pro ty, kdož čtou EXCALIBUR poprvé tedy uvádím, že SILLY PUTTY není žádný tmel, se kterým by redakce EXCALIBURu prožila mnohé hezké chvilky mazáním okolo oken či ucpáváním jiných otvorů. SILLY PUTTY je ve skutečnosti hra. Je to hra firmy SYSTEM 3 (mimochodem té firmy SYSTEM 3, která vytvořila hry LAST NINJA či INTERNATIONAL KARATE). Náplní této hry je ovládat jakousi modulatibilní kuličku modrého tmelu. Tmel lze natahovat, rozplizovat, jde s ním boxovat a může taky bez mrknutí jediného očka a bez zachvění jediného nervu explodovat na tisíc kousků. Takový je to tmel. Tento Putty se ve hře SYSTEMu 3 pohyboval po spoustě 2D úrovních, interaktivoval (to znamená že se víceméně dostával do styku - ničil a pohlcoval) se se spoustou báječně prokreslených potvůrek a zachraňoval malé robotky. Tolik snad pro rekapitulaci. Recenzevexcaliburuznalí čtenáři mohli předchozí odstavec vynechat - o SILLY PUTTY jsme psali v EX.14.

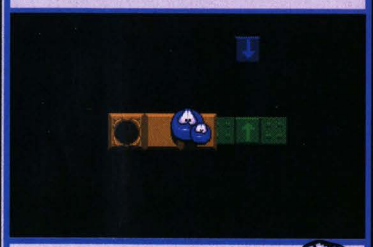
Předchozím úvodem jsem si snad dostatečně připravil půdu pro následující srovnání. Při pohledu na hru BLOB, která je na rozdíl od SILLY PUTTY námětem téhle recenze (kdo to nepoznal, ať si přečte nadpis) se mi totiž vybavil SILLY PUTTY ve vší svojí kráse. Je to divné, protože se jedná o hry zcela odlišné. Ne, nebojte se, kdyby byly úplně odlišné, tak bych se z paranoidní schizofrenie obvinil sám a odebral se do ústraní tichého domu, kde člověk kliku zevnitř pokoje nenajde... Pokusím se tedy popsat hru BLOB, a potom si povíme, jestli tady něco společného je či není.

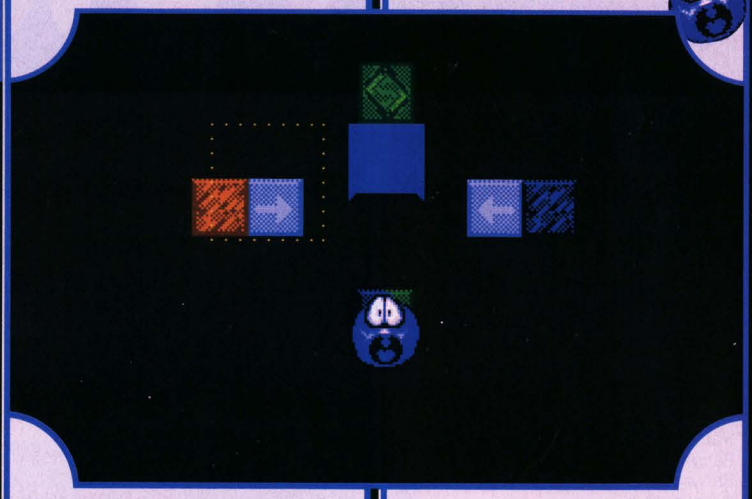
Takže BLOB. Představte si, že kdesi v zapomenutém a dalekém kousku vesmíru jsou v nekonečném vzduchoprázdnu, jehož teplota se blíží absolutní nule (skoro 0 stupňů Kelvina) roztroušeny skupinky malých čtvercových plošinek. Nepřipadá vám už tahle představa dostatečně šílená? Dobře. A přestavte si, že na těchto plošinkách poskakuje nahoru a dolů jakési podivné stvoření, jehož vzhled vám zcela jistě připomene hru SILLY PUTTY. Tohle stvoření je totiž malá modrá kulička. Nebo malý modrý míček. Nebo malá hrudka modrého hnusu (ZELENÉHO! - Chrochtos). Nebo kousek tmelu. Prostě tahle kulička je spíš míček, který skáče. Míček s očima, ústy a malinkýma nožičkama. Nožičky se vesele třepotají když Blob poskočí kousek výše, zatímco očička jsou široce otevřena, zorničky rozšířeny a pusinka křičí hrůzou, když se nebohý tvor propadá do bezedné propasti. Kam ten svět spěje.

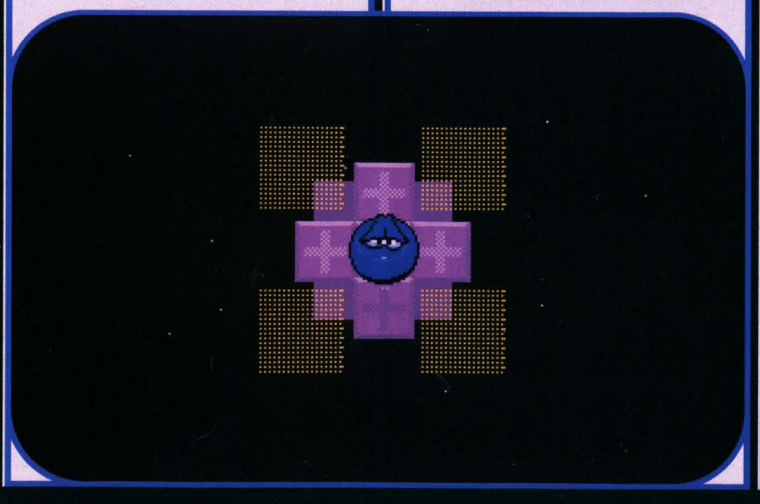
Ve vesmíru, kde se Blob odehrává totiž platí podivné fyzikální zákony. Vezměte si třeba gravitaci. Tak každý přece ví, že ve vesmíru existuje gravitace (srov. gravidita) pouze v okolí velkých těles - slunce, planety, měsíce, větší asteroidy, menší asteroidy, střední asteroidy... Okolo herního prostoru se ale žádné z těchto těles nevyskytuje. I přesto tady gravitace funguje. Hru sledujeme jaksi „shora", i když každý ví, že ve vesmíru neplatí žádné nahoře či dole. Pro tuto chvíli si ale představme, že to shora je. Díváme se na malé plošinky nejrůznějších tvarů a funkcí - máme tady normální plošinky, trampolínky, plošinky se sníženou odrazuschopností, střílející plošinky, plošinky se spínači atd. Po těchto plošinkách se již pohybuje náš Blob - náš hrdina. Tenhle hrdina skáče nahoru a dolů (pro astrofyziky mezi vámi - pohybuje se k nám a od nás) po jednotlivých plošinkách a plní úkoly, které na něj tato těžká doba klade. Většinou musí v každé úrovni, neboť BLOB jako logická hra je pochopitelně dělena do úrovní, splnit určitý úkol. Třeba dojít k východu. Nebo sebrat všechny předměty po plošinkách roztroušené. Nebo najít další malý modrý míček. Nebo splnit další z několika desítek jiných úkolů. Jediné, co může hráč (který kupodivu neovládá plošinky ani vesmír ale právě onu modrou kuličku) dělat, je stisknout fire a skočit. Je zajímavé, že Blob se prakticky nepohybuje a stále zůstává ve středu obrazovky, zatímco se okolí hýbe - plošinky se přibližují, vzdalují, scrollují. Na papíře to vypadá divně, ale ve skutečnosti je to docela zajímavé.

Předchozí řádky nebyly míněny jako oslavná recenze na převratnou hru, která úplně změní náš pohled na počítače a na hry vůbec. BLOB takovou hrou není. Je to jen jedna z dlouhé řady zajímavých, nicméně ne příliš geniálních a ne příliš zábavných her. Je zajímavé se na tuhle hru podívat, potěšit se z roztomilých animací (kterých je sice zoufale málo, ale jak často uvidíte padat modrou kuličku do vzduchoprázdna), zahrát si pár úrovní a zase hru odložit. Přece ale jsou alespoň dva důvody, proč si BLOB zahrát - hlavní hrdina je trochu podobný SILLY PUTTY (to je první důvod) a je to zase něco jiného a neobvyklého (to je druhý důvod).









ICE

Název hry:	BLOB	
Firma:	CORE DESIGN	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	logická	
Na počítač:	Amiga, ATARI ST	
Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	60	xxxxxxxxxxx
Prostředí	40	xxxxxxxx
Grafika	50	xxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Zfekty	60	xxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 60%

Poznámka: Blobu zdar!

Majitelé počítačů řady AMIGA si již jistě zvykli na fakt, že všechny výtvory firmy TEAM 17 jsou na technicky velmi vysoké úrovni. Mezi první z her, se kterou tato firma přišla patřila hra ALIEN BREED. Pro těch několik, kteří tuto hru neznají připomenu, že šlo o naprosto perfektně provedenou akční střílečku pro jednoho či dva hráče, kde v pohledu shora procházeli hlavní hrdinové po plynule scrollujících patrech kosmické základny zamořené odshora až dolů slizkými vetřelci. Po úspěchu ALIEN BREED následovaly hry jako PROJECT-X, ASSASSIN, BODY BLOWS, SUPERFROG... Žádná z nich už ale nepředčila ALIEN BREED. Všechny už jen kopírovaly jiné předlohy a nepřinesly žádné příliš originální nápady. Přesto patří hry firmy TEAM 17 mezi špičku v akčních hrách, ať už jsou hry originální nebo ne.

Nemá smysl si namlouvat, že je možné přinést příliš nových prvků do zpracování automobilových závodů. Tato oblast byla již nesčíslněkrát zpracována na různé technické úrovni a většina nápadů již byla použita. Mezi klasické automobilové závody, kde (stejně jako u F17) sledujeme autíčko zezadu, samozřejmě patří serie LOTUSů (to znamená LOTUS, LOTUS 2 a LOTUS 3), serie CRAZY CARS, JAGUAR XJ 200, POWERDRIFT, CONTINENTAL CIRCUS (na osmibitech) a množství dalších a dalších, skoro stejných her. TEAM 17 tedy hrou F17 zabrousili do oblasti těchto her a výsledek je snadno odhadnutelný - nic nového, nic originálního, ale velice kvalitní a slušná zábava ve výborném provedení. Přesně tak, jak se na TEAM 17 sluší.

F17 je krásnou slovní hříčkou využívající číslici v názvu firmy a označení závodů vozů Formule 1 (F1+TEAM17=F17). To ovšem není zase tak úplně nejdůležitější. Pokud bychom se měli na hru podívat zblízka, museli bychom si říci něco více o jejích jednotlivých částech, a to je přesně to, co uděláme na následujících řádcích. Tak tedy. Každé pořádné závody automobilů na počítačích začínají u předvoleb. Jako obvykle si tady hráč může zvolit Světový pohár, kde závodí postupně na jednotlivých tratích světa (okruhy známé snad ze všech závodních her), jednotlivé okruhy (možnost projet všechny tratě) a samozřejmě zkušební okruh. Kromě toho jsou tady obvyklé volby obtížnosti, počtu kol jednotlivých závodů, manuální či automatická převodovka. Hezkým zpestřením je výběr barevných kombinací nátěru formule, což je první nápad, který by bylo možné pokládat za originální. Tolik k předvolbám. Teď už se ale můžeme podívat na vlastní závod, který je důležitější než všechny legrácky okolo.

V F17 sledujeme, stejně jako v ostatních hrách tohoto typu, naši závodní formuli zezadu. Vidíme tedy nejen před sebe, ale i kolem sebe a nahoru, zkrátka tak, jako bychom ovládali model na hraní. Závod probíhá přesně podle regulí světového šampionátu. Na startu je kolem dvaceti automobilů, o pořadí na startovním roštu rozhoduje čas v kvalifikaci, ale kvalifikační okruh není povinný. Co dál? No, klasika. Závod probíhá podle zajetých pravidel, auta se předjíždějí, jezdí nahoru a dolů, narážejí do sebe... Při této příležitosti musíme TEAMu 17 připočíst jeden bod za originalitu - při každém nárazu se zvýší procento poškození vozidla. Poškození se pochopitelně dá opravit v boxech na trati, ale pokud dosáhne 100 procent uprostřed okruhu, hra končí. V dalších kolech se tak na trati setkáváme s vraky poškozených vozidel méně šťastných závodníků. Ano, to je dobrý nápad - namísto tankování opravy. TEAM 17 si náš bod jistě zaslouží!

Krajinka hezky ubíhá, pohyb autíčka je plynulý, jsou tady i některé speciální efekty jako jiskry, které létají zpod vozu na terénních nerovnostech nebo „hodiny“, když formule narazí na překážku ve velké rychlosti, v boxu je tým sympatických mechaniků...

Co více se dá o takové hře napsat. Snad jen to, že je velice hezká, zábavná a trochu více obtížná. Ale co, i na tu už jsme si u her firmy TEAM 17 zvykli. I přes nedostatek originality je to zase další zajímavý kousek do sbírky automobilových závodů. A přece je něčím originální. Je to první (ale podle našich informací ne poslední) hra firmy TEAM 17, ve které jsou námětem závody automobilů. A to už je pořádný důvod k zahrání.

ICE

Název hry:	F17
Firma:	TEAM 17
Rok výroby:	1993
Typ hry:	sportovní
Na počítač:	PC, AMIGA
Originalita	30 xxxxxx
Zábava	50 xxxxxxxxxx
Prostředí	60 xxxxxxxxxxx
Grafika	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	75 xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	80 xxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 62%

Poznámka: Proč ty zatracený formule jezdí pořád zleva doprava.

ATLANTIDA

Husitská 11, 130 00 PRAHA 3 Tel: (02) 6279433 l. 39

Otevřeno: Pondělí až pátek od 13 do 17 hod.

Commodore 64	**3 444.- Kč**
Disk Drive 1541/II	**2 583,- Kč**
Data Set DR 1530	**861,- Kč**
Amiga 500	**8 364,- Kč**
Amiga 500 +	**8 487,- Kč**
Amiga 600	**8 487,- Kč**
Amiga 600 HD 30	**12 300,- Kč**
Amiga 1200 + manuál	**14 514,- Kč**
Amiga 1200 HD 40	**20 664,- Kč**
Amiga 1200 HD 80	**23 124,- Kč**
Amiga 1200 HD 120	**24 354,- Kč**
Amiga 1200 HD 170	**26 937,- Kč**
Amiga 1200 HD 210	**28 659,- Kč**
Novinka ..... CD 32	**13 407,- Kč**

Joy QuickShot, QuickJoy

QS 102P	240,- Kč
QS 111A	300,- Kč
QS 130F	340,- Kč
QS 131	230,- Kč
SJ 119	175,- Kč
SJ 120	185,- Kč
SJ 121	220,- Kč

a mnoho dalších typů

Manuály

C64 pro začátečníky	30,- Kč
A 1200	99,- Kč
A 600 (prosinec '93)	99,- Kč

Ostatní příslušenství

C 1084ST	9 717,- Kč
C 1940	cena na tel. dotaz
A 520	1 353,- Kč
A 501	1 230,- Kč
4MB+FPU 68881/12 na A1200	12 300,- Kč

Záruka 1 rok mimo spotřebního materiálu. Ceny jsou uvedeny s DPH.

Pro prodejce další slevy a možnost komisního prodeje.

K počítačům Amiga zdarma joystick. U dobírek nad 7 000 Kč neúčtujeme poštovné.

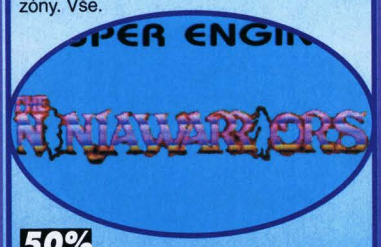
Zboží lze zakoupit na výše uvedené adrese, či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Vyžádejte si úplný ceník celého sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

SUPER ENGINE II

RECENZE NA HRY

NINJA WARIORS

Tato hra je jistě dobře známá majitelům všech Commodorů a Amig. Přepracováním na consolu hra nic neztratila, ale také nezískala. Snad hudební doprovod se o něco zlepšil. Hra splnuje očekávání, které v nás vyvolá již samotný název a nejde v ní o nic jiného, než o nekonečná jatka spojená s křečí v prstech. Na začátku si můžeš vybrat ze dvou hrdinů, kteří se bohužel od sebe nijak neliší. Tvým úkolem je projít několik nepříliš nápaditých úrovní a pozabíjet co se dá. Zbraně jsou velmi slabé, pár hvězdic a dva dlouhé nože. Oponenti také nejsou nijak nápaditi, černoši s kudlou či s elektrickým obuškem. Sem tam se objeví vojáci s puškou, nebo minometem, dokonce i psa jsem zahlédl. Jediné, co se ve hře neopakuje, je závěrečná potvora. Sympatické je, že po ukončení jednoho levelu se energie vždy znovu doplní do původního stavu. Už méně sympatické je fakt, že pokud se nepodaří projít úroveň s jednou dávkou energie začínáte od začátku té či oné zóny. Vše.



50%

FORMATION SOCCER - HUMAN CUP '90

Sporty na počítači - automatech nepatří mezi moje oblíbené hry, nicméně na automatech se sporty objevují poměrně často a tak tady máme zase jeden fotbálek. Už předem si troufám tvrdit, že tento fotbal předčí některé jiné na 16 bitech a to především kvůli své plynulosti a scrollingu. V úvodním menu si můžete vybrat, zda budete hrát sami, nebo ve dvojici proti počítači, nebo proti kamarádovi což je ostatně nejlepší volba.Můžete hrát exibici nebo rovnou začít šampionátem. Po zvolení rozestavení hráčů, hracího času a týmu začíná hra. Jak jsem již řekl, hra je plynulá, nechybí kopání rohů a vhazování. Stále mi však chybí možnost faulovat a s tím spojené kopání přímých kopů a penalt. Jako celek vypadá hra slušně, ale já u ní nevydržel ani půl hodiny.

58%

PARASOL STARS - THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 3

Třetí pokračování slavné hry z dílny RAINBOW ARTS je podle mne největší břečka, kterou jsem na Enginu hrál. Hra je směšně primitivní a dětinsky lehká. Obsah je asi tento. Panáček s deštníkem stojí v místnosti a mlátí jím do všeho co se hýbe, po vymlácení všeho, což mnohdy netrvá ani 15 sekund odletí do další místnosti. Strašné, přísterné, hrozné. Dále není o čem psát.

15%

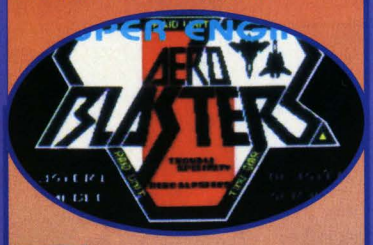
P 47 THE FREEDOM FIGHTER

Bojovník za svobodu, tak zní název přeložený do češtiny, je průměrná, dobře hratelná střílečka. Cílem je proletět s vaším P 47 všechny zóny a elimiminovat německá vojska na západní frontě. Hra není nepřiměřené obtížná a po několikadenním tréninku ji můžete i dohrát, na rozdíl od některých jiných. Nepřátel je mnoho, jsou rozmanití (zvláště se mi líbí čtvrtá zóna) a nepříliš nebezpeční. Výzbroj není nijak velká, ale úplně stačí. Scrolling je rychlý a několikaúrovňový zato hudba je velmi slabá. Grafika je pěkná - nehrajte na ČB televizi. Co říci víc. Snad jen, že tato hra nepřinesla do kategorie střílaček nic nového, ale drží standart.

62%

AERO BLASTER.

Další střílečka, ale oproti předchozí rychlejší a výrazně lepší po hudební stránce. Opět se jedná o klasickou arkádu rozdělenou na několik úrovní. Hra je poměrně těžká a pokud se budete chtít dostat dál, než do druhé úrovně budete mít co dělat. Já sám jsem se dostal do čtvrté s vyplazeným jazykem. Sem tam se ve hře objevuje kontejner s výzbrojí. Osobně doporučuji vířivou raketu označenou písmenem M. Ve hře uplatníte svůj postřeh a rychlost, pokud něčím takovým oplýváte, v tom je základní rozdíl mezi pařanem a nepařanem. Potvory jsou pěkné, závěrečné lahůdkové a značně nepříjemné.



70%

MOTORKY

Možná vás zarazí název hry, ano, hra se skutečně nejmenuje motorky, ale já jako jeden z mála neumím japonsky a právě název hry japonsky napsán je. Nicméně název Motorky obsahu hry plně odpovídá. Obsahem hry jsou prostě závody motorek. Jak už to bývá nejprve si vyberete, zda dáte přednost tréninku, nebo se rovnou zúčastníte seriálu mistrovství světa. K dispozici je 16 okruhů a našince jistě potěší, že autoři zařadili mezi okruhy i jeden z bývalého Československa. Pokud zvolíte šampionát následuje volba vybavení stroje a kvalifikace. Samotný závod se jede na 5 kol. Body se udílejí do sedmého místa. Ze začátku není problém vyhrávat kvalifikace a závody, ale čím jste dál, jsou vaši soupeři lepší a trať záludnější. V posledním 16-ém závodě, jsem měl obrovské problémy se vůbec do závodu kvalifikovat. Po každých čtyřech závodech obdržíte kód, takže nemusíte začínat pokaždé znovu. Na závěr ještě poznámka. Hru jsem hrál pouze jednou, ale hned jsem se stal vítězem celého šampionátu.

68%

PETERLEE

SUPER ENGINE II

SUNPRONIC CS, P. O. BOX 215, 150 00 PRAHA 5

MUKAŘOVSKÉHO 1986, PRAHA - 5

TEL / FAX : 02 / 561 72 71 - 2

DOPISY ČTENÁŘŮ K DOMÁCÍM VIDEOHRÁM

V minulém čísle jsme trochu ošidili majitele viedoautomatů, ale dnes opět přinášíme rubriku dopisů čtenářů. Tentokrát jsme pro vás vybrali tři různé dopisy a pokusíme se na ně nalézt odpovědi. Tak do toho:

Vážená reakce EXCALIBURu,
velice mě potěšily čtyři strany o SEGA hrách a dopisech. EXCALIBUR jsem začal kupovat od šesnáctého čísla, kdy jste také o SEGA hrách začali psát. Ne že bych si četl jen o nich, rád si přečtu recenze na PC nebo AMIGU a potom u kamarádů vynucuji jejich předvedení (i když je většinou nemají).
A teď už k důvodu mého dopisu. Chtěl bych vědět, jestli hry typu DUNGEON na SEGY dosahují kvalit těchto her na PC. Také bych si přál, abyste uvedli recenze na u nás již se prodávající RPG (například Sword of Vermilion).

S pozdravem Váš čtenář **Tomáš J.**

Vážený Tomáši,

Hry na SEGY DUNGEONům na PC sahají přibližně po kolena, ty lepší po pás. I když tyto hry existují, jsou jen důkazem širokého využití SEGY. Jestli si ale chceš zahrát pořádný DUNGEON (LANDS OF LORE, ISHAR II, BLACK CRYPT) na SEGU ani nepomysli. RPG jsou tady sice roztomilé, ale počítače jsou počítače. Pokud jde o recenze těchto her, určitě si o nich povíme v některém z dalších (možná už v příštím) EXCALIBURů.

Ahoj EXCALIBUR

Konečne sú rebríčky a recenzie na SEGU! Už sa neviem dočkať, kedy sa to poriadne rozbehne. Ste super bomba vymakany časopis, ale prečo sú tak stručne popsané hry na SEGU. Dokonce aj najlepšia hra v rebríčku - SONIC THE HEDGEHOG je recenzovaná veľmi stručne! Chcelo by to trocha viac. Zaujimalo by ma, či budú recenzie aj na dačo vetšie - napriklad na MEGA CD alebo PANASONIC 3D0.
Viem, že EXCALIBUR je český časopis a nepochybujem, že aj najlepší. Verím, že mi to uverejníte a stručne odpoviete.
Ďakujem
(podpis M.I.A. tzn. **Missing In Action** tzn. že se čtenář nepodepsal - red.)

Ahoj čtenáři, který ses nepodepsal,

Hry na SEGU jsou v zásadě tak stručně popsané proto, protože obvykle není o čem psát. Je rozdíl psát recenzi na složitou adenture hru či dungeon, kde jsou miliony nápadů a srandiček, kde je v každé části jiná grafika, případně jiné zobrazení a recenzi na akční pařbu na SEGU, kde je všechno sice v roztomilé grafice, ale k uzoufání stejné a opakující se. Pokud jde o recenze na ostatní přístroje nezávisí to na nás - nikdo z nás by si pravděpodobně SEGU, NINTENDO ani žádný jiný hrací automat nekoupil - stačí nám naše AMIGY a PC - a tak jsme závislí na firmách, které nám tyto přístroje dávají k otestování. Pokud nám někdo nabídne MEGA CD, rádi jej podrobíme důkladné kontrole.

Zdravím vážené pařany z EXCALIBURu

Připojuji se k mnoha dalším, kteří vítají rubriku domácí herní automaty. Já jsem příznivec MEGA DRIVE (i když ho teda ještě nemám). Z EX.18 mám takový pocit, že o konsolích píšete jako z donucení (viz odpovědi na dopisy čtenářů str. 40), citát „...videohry se začínají drát na náš trh. Nedá se nic dělat.“. Je třeba vidět, že hlavně v Anglii poslední tři roky prožívá SEGA a NINTENDO obrovský rozmach a my čtenáři EXCALIBURu bychom chtěli „být přitom“. Měli byste naopak věnovat daleko větší prostor konsolím.
Vadí mi neustálé srovnávání s PC či AMIGOU. Fakt je, že konsole jsou jednoúčelová věc. Ale musíme vědět, proč tady jsou a proč jsou na západě tolik oblíbené. V EX.16 ICE velice dobře píše, proč vznikly. PC a AMIGA se v našich krajích těší oblibě proto, jelikož je možné na ně sehnat hry od pirátů za zlomek ceny originálních a cartridge na konsole jsou drahé (je to snad důvod, proč nedoporučujete koupi videoher?). Ve světě je situace taková, že hra stojí zhruba stejně na cartridge i na disketě, a proro rozhoduje cena hardware a komfort manipulace. Myslím si, že osobní počítače zaměřené hlavně na hry nemají budoucnost. Viz Commodore, který má s A1200 ambice na poloprofi využití - DTP, video, animace. Mně osobně teprve MEGA DRIVE umožnil podobný zážitek jako v herně. Hlavně rychlost animace a jemný scrolling. Pro náročného hráče akčních her je pomalé PC neštěstím (málo her na PC je dost rychlých - uspokojivě F29 Retaliator, nedostatečně F15 Strike Eagle II na 386SX). Nechci rozebírat, kdo si může dovolit 486DX domů na hry.
K otázce hardware MEGA DRIVE a SNES: 64 barev z palety 512 bude ještě nějakou dobu stačit. V případě, že by NINTENDO (resp.KONAMI ltd.) začalo přetahovat moc zákazníků z řad SEGY, přijde na trh pravděpodobně nová SEGA s rychlejším procesorem, 16-bitovým zvukem, jemnější a barevnější grafikou (VGA) a CD-ROMmem, na které budou samozřejmě chodit cartridge z MEGA DRIVE. Měli byste psát více o hardware, aby se lidi furt nehádali, co je lepší. A taky doplňky. Ko ví, že na MEGA DRIVE existuje freezer jako na Amigu Action Replay?
Úvahy o hardware shrnu závěrem: I když má SNES lepší hardware, nemůže nabídnout tolik svých kvalitních originálních her jako SEGA (čistě subjektivní názor). Kdo jednou hrál hry SONIC THE HEDGEHOG nebo lépe SONIC 2, pochopí kouzlo SEGY.
Je zajímavé, že v poslední době se pro oba vedoucí domácí automaty ve stále větší míře dělají konverze z PC a Amigy (STREET FIGHTER 2 na SNES - dokonce hláška „Amiga version“, ANOTHER WORLD na MEGA DRIVE, DESERT STRIKE (tady vás ale musím pokárat, že v recenzi této hry v EX.18 jste neuvedli v kolonce „na počítač“ vedle PC, AMIGY a ST také SEGA MEGA DRIVE. A pak že jste objektivní. To je potom další voda na mlýn všem hanobitelům konsolí. Jen ať se smažej.), MEGA-LO-MANIA, dokonce LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE a konečně TINY TOON ADVENTURES z NINTENDA (k neuvěření)). Vše vysledováno ze SKY ONE - GAMES WORLD.
Poznámka ICEho při recenzi hry TOKI na MEGA DRIVE, že to není taková podívaná, jako na velkém automatu, mě jasně přivedla na myšlenku, abyste při recenzích konverzí uváděli i originál - nejlépe fotky. Já vím, že je těžké ofotit obrazovku automatu (a najít hlavně kus s ostrým obrazem), ale od toho jsou tu profíci. Taky by mě teda zajímalo, kde ICE viděl originál TOKI. Já jsem si naposled zahrál na originálech SEGA letos v létě na Rozkoši u Náchoda (AFTERBURNER, SHINOBI, GOLDEN AXE, ENDURO RACER, OUTRUN). I když jsou to poměrně staré hry, i dnes stále dobré pařby. Rychlost teda nehorázná (let live M68000!). Tak se teda ptám: kde je možné si zahrát na originálních automatech novinky?

Petr L.

Ach ano, tenhle dopis je velice rozsáhlý a vyčerpávající, a mohli bychom jej tak nechat bez dalších komentářů jako jeden z názorů, což také uděláme. Ovšem až po opravení některých chyb a odpovědích na pár otázek. Pokud jde o srovnávání SEGY a NINTENDA s PC či AMIGOU - nemůžeme si pomoci - náš časopis je o všech těchto přístrojích, a tak se občas nějakého toho srovnání nevyvarujeme.
O pirátském kopírování bychom ti velice rádi něco řekli, ale už to neuděláme, protože jsme si dali závazek (viz dopisy čtenářů), který dodržíme.
Pokud jde o rychlost her na PC, nemůžeme s tebou než souhlasit - na pomalých PC jsou pomalé hry a na rychlých rychlé. Co se dá dělat. Přetahování zákazníků je zajímavá otázka. Je všeobecně známým faktem, že na západě má NINTENDO v současnosti větší počet zákazníků než SEGA, ale to není rozhodující. Obě dvě firmy se předhánějí ve svých výstřelcích a zdokonalování hardware. SEGA již dávno vyvinula zařízení MEGA CD, které využívá CD-ROM na hry. Pro použití her na MEGA DRIVE si ale musíš MEGA DRIVE koupit zvlášť. NINTENDO zase vyvíjí nový FX-CHIP, což je procesor zabudovaný přímo do cartridge pro SNES, který umožňuje neuvěřitelně rychlou animaci a kalkulace pohybu (první hru na FX-CHIP - STAR FOX - jsme měli tu čest vidět, a tak rychlý kosmický simulátor jsme na malých mašinkách ještě neviděli). V současné době se mluví o spolupráci NINTENDA s firmou Silicon Graphics a o jejich projektu „Project Reality“, což bude nová generace hracích automatů. V hernách se objeví již v roce 1994 a koncem roku 1995 bude k dispozici pro domácí využití v ceně, která by neměla překročit 250 US$...
Pokud jde o hardware, nechceme se o něm, jako herní časopis příliš rozepisovat, ale uvidíme. Freezer na SEGU samozřejmě existuje.
Konverze her jsou sice hezká věc, ale nenech se mýlit - třeba STREET FIGHTER 2 je původně hra z „velkých“ automatů, která byla převedena na SNES a teprve potom na AMIGU a PC. DESERT STRIKE není samozřejmě jen na počítače, které jsme uvedli v recenzi, ale i na SEGU a SNES. Kromě toho existuje i hra JUNGLE STRIKE, která je jen ve verzi pro SEGU. S fotkami z automatů to asi bude svízel, protože zdroje našich obrázků jsou jinde - originální obaly a diapozitivy od našich dodavatelů her - běhání po Praze a focení obrazovek automatů jsme ještě nezavedli a ani do budoucna s touto možností příliš nepočítáme. Po krátkém mučení nám ICE prozradil, že originál hry TOKI byl ještě donedávna v pražkém obchodním domě KOTVA na Náměstí republiky. Moc hezké naleziště originálních automatů bylo ještě před nedávnem v Paláci Kultury. V současnosti nemáme o automatech příliš mnoho informací - ty lepší jsou roztroušeny po pražských obchodních domech a ty slabší u pokoutních cestovatelů s autobusy plnými her.

To je pro tentokrát všechno, co jsme vám chtěli říci o vašich dopisech. Těšíme se na další dopisy, u kterých se sejdeme zase příště. Zachovejte nám přízeň a nehádejte se už tolik s PCčkářema a s AMIGounama. Na shledanou v příštím čísle se těší

Vaše redakce

Čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

A jsme tady zase s dalším kolem naší soutěže s ježkem.tedy s firmou SEGA, respektive s jejím zastoupením u nás - s **firmou DATART INTERNATIONAL**. Pokud se vám podaří vystřlhnout soutěžní kupón z této stránky a navíc k němu dokážete napsat správné odpovědi na naše otázky, zbývá jen maličkost - pokud vás vylosujeme, obdržíte od výše jmenované firmy překrásný nový přístroj **SEGA MEGADRIVE** - a to už stojí za tu trochu námahy.
Nechme už planých řečí - dejme se do díla. Naše dnešní otázky vypadají přibližně takto:

1. První otázka je tak jednoduchá, že se sami stydíme za fakt, že se zrodila v našich hlavách. Ale přesto - napište nám, jak se jmenuje hra pro **SEGA MEGA DRIVE**, v níž si hráč může zvolit postavu svého hrdiny - buďto bude hlavním hrdinou doktor Grant nebo Raptor.

2. I druhá otázka je nechutně jednoduchá. Zajímá nás, kolik zón je ve hře **SONIC THE HEGEHOG pro SEGA MEGADRIVE**.

3. A konečně třetí otázka. Napište nám, jestli pro S**EGA MEGA DRIVE** již existuje konverze některé z legendárních her firmy **PSYGNOSIS**. Pokud ano (a vy víte, že po tak hloupé otázce musí být odpověď ano), napište nám, jak se tato hra liší od své počítačové předlohy.

Tak to by byly skoro všechny dnešní otázky. Popravdě řečeno, byly to už úplně všechny dnešní otázky, a tak nezbývá než se rozloučit a popřát šťastné a veselé řešení. Držíme vám palce.

Vaše redakce a

DATART INTERNATIONAL

6. kolo čtenářské soutěže - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři!

Další kolo naší soutěže je tady. Tahle soutěž je už tak zajetá, že je naprosto zbytečné vysvětlovat její pravidla. Musíme jen připomenout (máme to ve smlouvě), že sponzorem této soutěže je pražská firma A-B-Comp.a.s. a že na konci roku se dočkáte vylosování, jehož vítěz si odnese multimediální AMIGU CDTV. Tolik úvodem, přistupme ale už k otázkám.

1. Tady už nikdo nemůže čekat nic jiného než vyjmenovávání her. Když to všichni tak pěkně čekáte, tak nám tedy vyjmenujte alespoň deset her typu DUNGEON. To je ale snadné že? Tak to ztížíme. V těchto hrách musí hráč ovládat pouze čtyři postavičky. Ještě pořád snadné? Tak musí jít o hry fantasy (nikoli sci-fi). To už by snad s těmi omezeními stačilo. I tak je to velice, ale velice jednoduché.

2. Další otázka je záludná a je to odporný chyták, tak si dejte dobrý pozor. Zajímá nás co přesně mají společného hry: ACE OF ACES, ALIEN BREED a STRONGHOLD.

3. Tři možnosti výběru, kterými vás každočíselně častujeme se vám dostanou i dnes. Otázka, na kterou tyto možnosti dnes platí zní takto: Anglická firma PSYGNOSIS má ve svém znaku jisté zvíře. Nás pochopitelně zajímá, jaké že zvíře to vlastně je:
a) puštík obecný
b) sova pálená
c) výr velký

A to je konec. Pište, řešte, odpovídejte a těšte se na **AMIGU CDTV**, která se zase pro změnu těší zase na vás. Na shledanou u dalších otázek se těší

Vaše redakce a

EXCALIBUR 20 A-B-Comp SOUTĚŽ 6

POKEC O INFOCOMU A PRVNÍCH TEXTOVKÁCH VŮBEC

ENCHANTER

Mezi pařany jsem zaslechl: „viděl jsem bezva adventuru ZORK od nějakýho INFOGONU...“ a přišlo mi trochu líto kdysi slavné softwarové firmy INFOCOM, která je zakladatelem ideje adventury coby počítačové hry. První adventury, v té době ještě zvané textovky, vypustil INFOCOM na světlo světa v roce 1982. Těšit se z nich mohli pouze PCčkáři, i když později byly dodělávány hojné konverze. Byly to kratší příběhy bez jakékoliv grafiky, veškeré děje a pohyby byly popsány slovně, všechny příkazy si člověk musel do písmenka vyťukat a čekat, co počítač předvede. Příběhy byly nejdříve velice krátké, takové softwarové „minutky“ jako INFIDEL, LURKING HORROR nebo SUSPECT mohl schopný pařan dojet i za dva-tři dny bez návodu. Zájem o INFOCOMské hry se postupně zvedl a firma začala tvořit dílka o něco složitější. Objevili se první nesmělí konkurenti: dnes skvostná SIERRA ON-LINE tiše vypustila LARRYho jedničku a POLICE QUEST jedničku na PCčka coby pokusy s byť ubohou, ale první grafikou. Mezitím se textovkové podhoubí objevilo také na „osmičkách“ typu Sinclair ZX Spectrum, C64ce a Atari. Zde se kromě skvělého týmu LEVEL 9 prosadilo spousta malých progamátorských skupinek a samotářů, kteří dokázali jednoduchou textovku naťukat. V Čechách a na Moravě se rozlezl jakýsi FUXOFT, časem byl odhalen jeho autor František Fuka. Objevila se i mimopražská dílka, jako například DOBÝVÁNÍ HRADU, na které jsem doposud nezapomněl díky dlouhému zákysu u hradního příkopu, který se dal vyřešit pouze příkazem „Skoč o tyči“.

Jak jsem již řekl, až na výjimky se jednalo o malá dílka, svou jednoduchostí a laickým provedením nepřesahující inteligenci houpacího křečka. Tuto skutečnost samozřejmě neodsuzujeme, vždyť se jednalo o pouhý začátek. Netrvalo dlouho a začaly se objevovat první textové skvosty, spravedlivý soudce čas zapsal do svého diáře pouze ty nejlepší z nejlepších. Největších poct se tak právem dostalo firmě INFOCOM za nezapomenutelné fantasy adventury orientované na mladé kouzelníky ZORK I, II a III, na druhém místě se uvelebila skupinka LEVEL 9, jejíž textovky jako EMERALD ISLE nebo WARM IN PARADISE byly opravdu báječné a neuvěřitelně rozsáhlé. V záchvatech pařby jsem pokreslil desítky „á-čtyřek“ titěrnými mapkami a poznámkami, jichž se však již nikdo nedopátrá, jelikož skončily coby podestýlka mých morčat (PS: Zbožňuju morčata, dal bych jim 96%!). Když už jsem u toho, vypustím do světa další ze série zákysů: po dvou měsících pařby jsem před několika lety na Sinclairu kriticky zařval na konci hry EMERALD ISLE, Neví náááhodou nějaký pamětník, jak se otevírá magická stěna v královské klenotnici? Ale zpět k věci.

Jak to již ve světě chodí, dříve nebo později se z euforické produkce originálních nápadů stane komerční automatizovaná linka. Ukázkový příklad předvedla SIERRA v letech 85-90, kdy pod jejím praporem doslova vyhřezly adventury všeho druhu a zaměření. Programátoři LEVEL 9 vzdali své úsilí a zanechali psaní textovek tendenční konkurenci. INFOCOM usnul tvrdým spánkem a spal a spal a chrápal, až se jednoho krásného dne roku 1991 probudil a rozhodl se svou nečinnost napravit něčím, co tu ještě nebylo. Jak dalece se to jeho programátorům povedlo, nechť si odpoví sami za sebe ti, kdož měli možnost vidět slušnou grafickou adventuru LEATHER GODESSES OF PHOBOS II (Kožené bohyně z Phobosu II). Pro nadšence vydal INFOCOM ještě kompletní sbírku svých zesnulých textovek. Je rozdělena do dvou dílů nazvaných příznačně THE LOST TREASURES I a II (Ztracené poklady I a II). V době, kdy ťukám tuto úvahu do počítače na mém harddisku trůní již další nová věc od této firmy, jež se znovu narodila. Je to adventura THE RETURN TO ZORK, která svými dvaceti megabyty patří mezi ty mohutnější a zpracováním si nijak nezadá s novými SIERRAmi. Grafika přes celou obrazovku, jakákoliv konverzace probíhá ústně přes zvukovou kartu, originální ovládání, zkrátka všechno, co k současné adventuře patří. Na závěr bych ještě rád připomenul, že obě nové INFOCOMovky - LEATHER GODESSES OF PHOBOS II i RETURN TO ZORK jsou, co se obsahu týče, pouze slabé odvary těch původních textových ťukaček. Hra může být sebelépe zpracovaná, ale nemá-li chytrý a zajímavý příběh, není to prostě ono. Vrcholná sláva INFOCOMu již přeci jen minula a nové nápady se pomalu, ale jistě ztratily v nenávratnu, čímž nechci říci, že nový ZORK není dost dobrý. Řekněme jen, že jsem od autorů prvních ZORKů možná očekával o něco víc.

ANDREW

(Kompletní řešení aneb Na počest nového Zorka)

Na počest znovuzrození INFOCOMu jsem nyní připravil návod na jednu z jeho starších textovek, která byla vlastně úplně první v řadě kouzel a magie, ze které se později vyvinul i ZORK. Je to hra ENCHANTER, předchůdce známějšího SPELLCASTERA, ve kterém jsme všichni zařvali. Jako nezkušený čarodějský učeň se ocitnete před složitým úkolem zneškodnění černého mága. Mág žije v opuštěném zámku a protože se nudí, již tradičně působí zlo (až člověka unavuje o tom neustále psát). Zpočátku je o kouzla nouze, jelikož jich mnoho neumíte a musíte se světem protloukat coby normální prašivý smrtelník. Občas narazíte na zápisky nových kouzel a hbitě se je naučíte. Ke konci hry bude již vaše čarodějná kniha obsahovat přes dvacet zaříkávadel a život se stane o něco jednodušším. Na samém začátku této roztomilé adventurky se vydejte k rozpadlému přístřešku (Shaft), kde se kdysi pilo a hodovalo, ale nyní zdmi profukuje studený vítr. Vstupte dovnitř, seberte džbán a vyhaslou svítilnu. Lidé často odcházejí ve spěchu a nebylo by proto nijak podivné, kdyby na nějakou tu maličkost zapomněli a nechali ji pohozenou někde v koutě nebo třeba v kamnech - podívejte se tedy do kamen (Open stove) a vida, je tu čerstvě upečený chleba, paráda, jídla na cestu bude dost.

Od opuštěného stavení se vydejte na východ. Z hlavní cesty odbočte k malé bystřině (Shadow Brook) a naberte do džbánku vodu (Fill jug with water). Od této chvíle se při každém zakručení v břiše či nedostatku vody můžete spolehnout na své zásoby. Stačí se jen napít ze džbánu (Drink water) nebo uhryznout chléb (Eat bread). Co se vody týče, můžete se s ní třeba polívat, jelikož v průběhu celé hry potok teče a nevynechává, zásoby vody si proto můžete svižně doplňovat. Horší je to s chlebem, který ani neteče, ani nedorůstá a nemůžete si ho ani vykouzlit. Plyne z toho poučení, že kdo se bude příliš loudat či přežírávat, brzy zemře hlady. Smrt hlady však ve středověku byla v módě, takže to vlastně není nic hrozného, ale ke konci hry žádnými pokusy o hladovku nedospějete. Po této roztomilé úvaze o jídle se můžeme vydat do opuštěné vesnice (Deserted Village). Proč, že je vesnice opuštěná? Inu, černý mág zde neplýtval svým zlem a tak lidé odešli a zanechali své příbytky pusté a neobydlené. Z jednoho domku se však komínem line tenký proužek kouře. Vejděte tedy dovnitř a budete překvapeni, jak čirou náhodou narazíte na čarodějnici spřízněnou s guildem čarodějů, kteří vás na mága poslali. Objasní vám některé skutečnosti, které až doposud zůstávaly nejasné. Dostanete nové kouzlo Rezrov. Podívejte se do své kouzelné knihy (Read spellbook) a zjistíte, že čtyři kouzla již máte od samého začátku: jsou to GNUSTO na zapisování nových kouzel do knihy, BLORB na uzavírání objektů do magické schránky (toto kouzlo jsem v průběhu hry nepoužil ani jednou), NITFOL naučí zvíře mluvit vaší řečí a FROTZ vytvoří umělé světlo. Přečtěte si listinu od čarodějnice (Read scroll) a nalezené kouzlo REZROV si ihned zkopírujte do své knihy příkazem Gnusto Rezrov. Toto nové kouzlo dovede otevřít zavřené dveře či magicky utěsněné prostory. Takto vyzbrojen a zásoben se vydejte k západní bráně zámku (Outside gate). Před zakouzlením kouzla z knihy se formuli musíte pokaždé znovu naučit, neboli si ji zopakovat. Zanedlouho jej však opět zapomenete, opakování vás tedy bude provázet celou hrou (Learn Rezrov). Otevřete bránu kouzlem (Rezrov Gate) a vstupte do temného zámku. Show začíná.

V zámku a jeho sklepeních, popřípadě zahradách, nyní budete muset posbírat velké množství kouzelných listin a teprve s nejsilnějšími kouzly si budete moci troufnout na černého šéfa, který se nachází na druhé straně hradu v kouzelné východní věži. Cesta to bude strastiplná a občas trochu zapletená, takže dávejte dobrý pozor na mapu. V některých částech hradu je naprostá tma. V takových zákoutích na vás číhá nadržená miss s kosou alias smrt. Lampa už nejspíš nikdy hořet nebude a proto ji rozsviťte kouzlem (Frotz Lantern). Přesuňte se do severozápadní věže a vyjděte po schodech nahoru. Zde na vás čeká první kouzelný svitek zámeckého pána. Budete si muset zvyknout, že prakticky žádné nové kouzlo není zadarmo a leží někde uktryté, nebo poničené a jinak zašantročené. V této místnosti se svitek nachází v diamantovém vejci. Vejce seberte, prozkoumejte a všechny hejblátka na něm posuňte do otevřené polohy tak, aby se otevřelo a vydalo svá tajemství. Avšak běda, listina ve vejci je poškozená a nečitelná. První kouzlo tedy není nic moc, ale vezměte si ho s sebou, časem ho rozluštíme. Nyní jděte do věže druhé, jihozápadní, vlezte do postele a spěte (Sleep). Ve snu uvidíte bílou paní, která vám v celé své důstojnosti vleze do lože, svlékne se a pohladí vám roh nočního stolku. Ráno po probuzení tento noční stolek pořádně prozkoumejte, stiskněte skryté tlačítko a v tajné přihrádce naleznete nové kouzlo VAXUM na dělání přátel z apatických a zuřivých bytostí, kouzlo si ihned zapište do své knihy. Východně od věže se nachází jižní hala (Southern hall), ze které sestupuje úzké točité schodiště do černých hlubin. Sejděte po něm dolů a projděte do cely. Prozkoumejte stěnu a vida - uvolněná cihla. Cihlou pohněte (Pull the block) a objevíte tajnou skrýš zesnulých vězňů. Na zemi zde leží pohozená spona (Get Spoon) a další kouzlo EXEX, tentokráte na zrychlení pomalé bytosti. Kouzlo si zapište do magické knihy. Z vězení je sice možno sestoupit ještě níže, do labyrintu, ale tam prozatím nechoďte. Projděte halou a obrazárnou na východ a v jihovýchodní věži si položte lampu. Potmě se vraťte do obrazárny a odsuňte osvícený portrét (Get Portrait). Za ním naleznete další kouzlo do své, prozatím skromné, sbírky: OZMOO. Toto kouzlo je speciální - pomocí něho můžete přežít svou vlastní smrt v případě, že byla

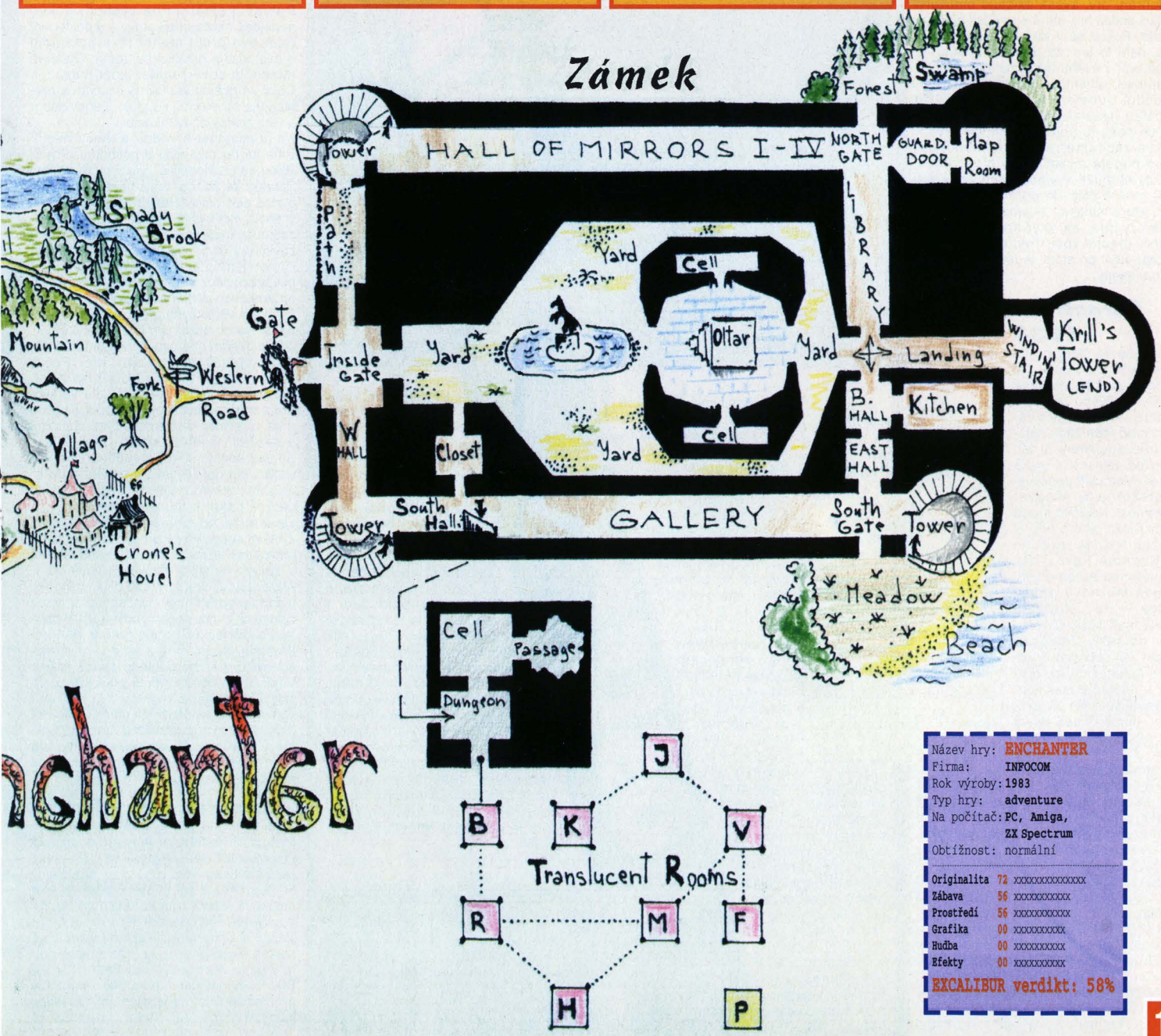
způsobena magií či nadpřirozenem. Jděte tedy na nádvoří (Courtyard) a nalezeným kouzlem se očarujte (Ozmoo me). Položte všechny své věci a pokřižujte se. Nyní jste připraveni na nadrženou miss s kosou.

Vejděte do chrámu, ihned budete lapeni a vsazeni do severní cely. Zde se chvíli procházejte, klidnější mohou i pospat. Po chvíli lelkování budete obětováni krvavému bohu samotným Krillem, černým mágem! Probudíte se s dýkou v srdci a s nadšením zjistíte, že dýka je magicky očarovaná a vaše smrt byla zahnána kouzlem Ozmoo. Před chrámem si poberte své maličkosti, utřete vyteklou krev a honem do špajzu (Closet). Zde se nachází truhla omotaná provazem samozauzlovačem. Provaz rozřízněte dýkou (Cut rope with Dagger), truhlu otevřete kouzlem (Rezrov box) a budete odměněni novým kouzelným svitkem. Je to kouzlo MELBOR, které vás může ochránit před zlými bytostmi jako jsou příšerky v chrámu, apod. Nyní navštivte věž severovýchodní a kouzlem otevřete malá zarezlá dvířka vedoucí do zámeckého parku (Rezrov Gate). Vyjděte ven a v lese (Forest) seberte kouzlo KREBF na opravování věcí. Pokračujte na východ, k bažině. Zde přítomnou žábu naučte mluvit svou řečí (Nitfol frog), dozvíte se o novém svitku ukrytém pod listovím. Ihned si ho přečtěte, je to CLEESH na zakletí oběti do malého obojživelníka. Zapište si ho do knihy. Na nečitelnou listinu vypadnuvší ze zdobeného vejce použijte kouzlo Krebf na opravování úmyslě poškozených předmětů (Krebf scroll). Naučíte se tak nové kouzlo ZIFMIA na přivolávání bytostí do vašeho světa. Jděte se tedy podívat do zrcadlových sálů (Hall of Mirrors 1 - 4) a procházejte okolo zrcadel tak dlouho, dokud nenarazíte na dobrodruha civícího na vás zpoza zrcadla. Ihned ho přičarujte do svého světa (Zifmia adventurer) a udělejte si z něj přítele (Vaxum adventurer). Zahledí se na vaše věci a bude je chtít ukázat, couvejte před ním opatrně na východ, až ho nalákáte do místnosti pod severovýchodní věží s hlídanými dveřmi (Guarded door). Dveře mu ukažte (Point at the door) a on vám je otevře. Vejděte za ním dovnitř a nežli se začne hrabat ve věcech, do kterých mu nic není, udělejte z něj ještěrku (Cleesh adventurer). Seberte mapu, kouzelnou tužku a nové kouzlo FILFRE, které můžete rovnou použít, jelikož to není nic jiného nežli trapná reklama na tvůrce této hry.

Očarujte se ochranným kouzlem proti zlým bytostem (Melbor me) a jděte na jih do knihovny. V zaprášeném pokoji pobíhají krysy a mizí ve zpuchřelých stěnách. Pořádně prohledejte jejich cestičky (Examine tracks). Po důkladném pátrání naleznete skrytou myší díru. Sáhněte dovnitř (Reach in hole) a naleznete další kouzlo GONDAR na uhašení otevřeného ohně, toto kouzlo je doslova na draka. Jistě jste si všimli, že v knihovně leží ještě další předmět - stará zaprášená kniha plná traktátů a legend. Můžete si vzít a přečíst, dozvíte se něco nového o historii této pohádkové země (Get dusty book, Read dusty book, Read the Legend of the Unseen Terror, Read the Legend of the Implementers). Pokračujte na jih, opusťte zámek dvířky v jihovýchodní věži a dojděte na písečnou pláž. Sedí si zde želva. I když to zní nelogicky, budete od ní potřebovat pomoc v místě, kde vaše rychlost nepostačí. Naučte ji tedy mluvit lidskou řečí (Nitfol turtle) a trochu ji zrychlete (Exex turtle), abychom nečekali do soudného dne na její pomalé reakce. Sladkými slůvky ji přesvědčte, aby vás následovala (Turtle, follow me). Zaveďte ji zpět do zámecké věže a po schodech vystupte nahoru do místnosti s podivným přístrojem (Engine room). Na jihovýchodě vidíte další místnost, kde na zemi leží jakási listina. Není však ve vaší moci listinu vzít, jelikož na zemi se nachází složité pasti, jejichž ostré hroty vás rozříznou napůl. Řešení je trochu zákysové: musíte pro listinu poslat zrychlenou želvu maličko složitým příkazem (Turtle, se, take scroll, nw). Dostanete komplikované kouzlo KULCAD na odčarování magie z určitého předmětu. Toto zařízkávadlo je natolik složité, že jej nemůžete zkopírovat do své knihy, použít jej můžete tedy pouze jednou. Nyní přichází složitý úkol, získání posledního, nejmocnějšího kouzla na zničení černého mága. Toto kouzlo se nachází v labyrintu pod vězením a je hlídáno nebezpečným Krillovým služebníkem. Se svítilnou, mapou a tužkou se tedy do podzemí vydejte. Objevíte se v průhledných místnostech (Translucent room), jejichž propojení můžete měnit kreslením tužkou na mapu nebo mazáním tužkou z mapy. Získání tohoto posledního kouzla je spíše svízelné a proto postupujte přesně podle návodu.

Z místnosti B, kde začínáte, jděte do přes R,M a V do místnosti F. Očarujte se ochranným kouzlem Melbor (Melbor me) a vytvořte si průchod do místnosti P, kde je listina s kouzlem ukryta (Connect F with P). Jděte do P a uzavřete svému pronásledovateli cestu vygumováním cest z V do M a z B do R (Erase from V to M, Erase from B to R). Vytvořte si únikovou cestu (Connect J to B). Položte tužku a mapu a seberte poslední kouzlo GUNCHO na úplné vymazání bytosti z našeho světa. Toto koulzo je, stejně jako Kulcad, velice komplikované a nelze jej přepsat do magické knihy. Labyrint slavnostně opusťe pokoji F, V, J a B. Vyzbrojeni mocnými kouzly se vydejte do východní části hradu, obléhat kouzelníkovu věž. Dojděte na točité schodiště (Winding stair) a naučte se kouzla Gondar a Cleesh (Learn Gondar, Learn Cleesh, pokud je nemáte pouze na listinách). Kouzlem Kulcad se zbavte začarovaného schodiště. Padáte. Vedle vás padá kouzlo IZYUK na létání, rychle se jím tedy očarujte (Izyuk me), abyste zmírnili pád. Portálem proleťte na západ do komnaty samotného Krilla. Starý mág se vám zasměje, nevěda, že mu přinášíte miss s kosou. Mávnutím ruky na vás pošle draka chrlícího oheň, kterého vy mávnutím ruky uhasíte kouzlem Gondar (Gondar Dragon). Krill mávne podruhé, čímž vytvoří krvelačnou příšeru podezřele se ubírající směrem k vám. Mávněte tedy podruhé a příšeru změňte kouzlem Cleesh na neškodného mloka (Cleesh creature). Krilla to docela pobaví a upřímně se rozesměje. Má však zahnilé zubní kořínky a hrozně mu smrdí ze žaludku, takže ho zabijte kouzlem Guncho (Guncho Krill), ať je od něho pokoj. Tímto jste dohráli ENCHANTERa na plný počet bodů a můžete se pustit do jeho pokračování SPELLCASTERA, které zatím zůstává nepokořené, ale už se na něm pracuje. Dohrát se musí všechno - staré, nové, špatné, dobré, prostě všechno.

ANDREW



Název hry:	ENCHANTER
Firma:	INFOCOM
Rok výroby:	1983
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC, Amiga, ZX Spectrum
Obtížnost:	normální

Originalita	72	xxxxxxxxxxxxx
Zábava	56	xxxxxxxxxxx
Prostředí	56	xxxxxxxxxxx
Grafika	00	xxxxxxxxxx
Hudba	00	xxxxxxxxxx
Efekty	00	xxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 58%

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ - KONEČNĚ)

INDIANA JONES

A POSLEDNÍ KRIZOVÁ VÝPRAVA

V tomto grafickém dobrodružství je tvojí úlohou v převtělení za archeologa Indiana Jonese najít Svatý grál. Pocestuješ ze školy v New Yorku do Benátek, budeš bloudit románskými katakombami, ocitneš se v Brunwálském hradě na Rakousko-německých hranicích, kde bude netrpělivě očekávat tvoji záchranu otec, kterého zajali Němci. Pokud bude všechno OK, ocitneš se brzo v Berlíně. Z Berlína musíš chytit Zeppelin letící do Iskanderunu, kde se nachází Svatý grál...

Tento návod na INDIANA JONESE III obsahuje všechny potřebné informace k dohrání hry, avšak existuje množství situací počas hry, které se nedají předpokládat. Pokud se v takovéto situaci ocitneš, není to tím, že bys hrál špatně, je třeba brát v úvahu faktor náhody. Mnoho místností, objektů a lokací má různou podobu, budete-li hru hrát znova od začátku. Udělal jsem všechno proto, abych psal co nejvšeobecnější návod. Takže začněme radami k soubojům, které budete muset často překonávat. Každý si může vyvinout sám pro sebe svůj způsob boje. Já jsem přišel na způsob, který málokdy zklame: stiskni úder velmi rychle, asi čtyřikrát za sebou. Potom dvakrát zpět. Toto opakuj, dokud nacista není po smrti. A teď již k samotnému řešení.

Barnett College, 1938

Vracíš se do školy po tom, co jsi znovu získal kříž Coronada. Na chodbě potkáš Marcuse Brodyho, svého dobrého přítele. Vřele tě přivítá, potom od tebe žádá nějaké překlady, které ti dal. Otevřeš zápisník a vrátíš mu je. Marcus ti poděkuje a přestane ti věnovat pozornost. Nejdříve musíš jít do školní šatny, kde si můžeš převléci zničené šaty za nové. Když vyjdeš z místnosti automaticky budeš mít nový pěkný oblek. Po krátkém obhlédnutí tělocvičny se vrať do šatny. Tentokrát budeš mít úbor pro boxování. Automaticky se ocitneš v ringu a budeš konverzovat se svým protivníkem. Jestli chceš lehký boj, odpověz první odpovědí. Pro středně těžký boj druhou a jestli chceš, aby byl boj opravdový, zvol třetí odpověď. Po nacvičení boje odpověz, že již nechceš bojovat. Možná jindy. Vrať se zpět do šatny a znovu si obleč svůj oblek. Jdi do třídy (je umístěna směrem nahoru a vlevo od tělocvičny). Všimneš si, že učebna je plná zlobících studentů. Řekni jim, že jsi si jistý, že pro ně můžeš něco udělat venku. Potom jim povol odpočinek. Dále řekni své sekretářce Ireně, aby zapsala jména všech dětí na papír, že se jim budeš věnovat v daném pořadí. Studenti tě nechají na pokoji a ty se dostaneš do své tiché soukromé kanceláře. Jdi ke stolu a ber všechny objekty na stole, dokud neobjevíš balíček. Vezmi balíček a otevři jej. Jak dobře víš, nemůžeš se vrátit cestou, kterou jsi přišel, proto jdi k oknu na pravé straně a otevři ho. Vylez ven.

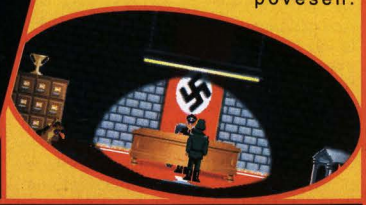
Venku se setkáš se dvěma muži. Neboj se a jdi s nimi. Vezmou tě do New Yorku, kde ti Donovan (umělecký sběratel) vysvětlí historii Svatého grálu. Pokud bys nechtěl sledovat celou scénu, stiskni ESC nebo pravou myš. Po rozhovoru se ocitneš znova před budovou školy. Měl bys jít do otcova domu, proto stikni Travel a zvol Henry`s House. Po cestě si všimneš, že otcovu kancelář někdo zdemoloval a tvůj otec je asi v nebezpečí. Běž doprava a vlevo od postele vezmi malý obrázek s pohárem na severní stěně. Pak jdi ke knihovně ležící nedaleko od postele a stáhni ji dolů (Pull bookcase). Měl bys vidět malý kousek pásky na zadní straně poličky. Vezmi ji. Teď se můžeš vrátit do školy ke svým milujícím studentům. Oknem vlez do své kanceláře a jdi k poličkám nalevo. Otevři trezor s číselným kódem (Jar of solvent) a příkazem What is.. jej lokalizuj. Teď polož pásku, kterou jsi našel v otcově domě do trezoru. Vyhni se dotěrným dětem a vylez oknem. Jdi do otcova domu. Po příchodu jdi ke stolku s rostlinou (u levých dveří). Vezmi rostlinu a polož ji na zem. Vezmi ubrus a otestuj skříňku pod ním. Malým klíčkem, který byl v pásce otevři skříňku. Podívej se dovnitř a vezmi starou knihu. A nyní již můžeš cestovat do Benátek a hledat to, co vzpomínal Donovan.

Benátky

Nejdříve navštiv knihovnu a hledej tři knihy: „Mein Kampf“ - hitlerův Můj boj, „How to fly a biplane“ - Jak řídit letadlo, „Secrets of the Roman Catacombs“ - Tajemství římských katakomb. Příkazem What is.. projdi všechny knihy a až najdeš všechny vzpomínané tituly, nahlédni do deníku (Grail diary). V deníku uvidíš obrázek ozdobného skleněného okna. V knihovně najdi okno podobné tomu v deníku. Ale předtím, než budeš hledat toto okno, najdi a vezmi v knihovně železný sloupek a červené lano (jsou umístěné společně u okna jedné z místností). Jdi do místnosti s oknem a znovu si přečti deník. Bude tam napsáno něco o „prvním vlevo...“. Slovem VLEVO myslí deník oznámení visící na levém sloupku v místnosti, slovem VPRAVO myslí sloupek pravý. Přečti oznámení na sloupcích, budou tam tři římská čísla. Deník uvádí PRVNÍ, zapamatuj si první číslo. Říká-li deník DRUHÝ, zapamatuj si druhé, apod. Teď jdi k dlaždici na zemi, která je označena daným římským číslem.

Římské katakomby

Použij železný sloupek na dlaždici. Pokud jsi postupoval správně, ocitneš se v místnosti se třemi východy (jestli ne, vylez nahoru a opakuj postup od hledání místnosti se správným oknem). Prohlédni si knihu o římských katakombách. Všimni si mapy nahoře a pod nadpisem. Po krátké procházce katakombami se určitě zorientuješ. Do bludiště vejdi přes jedny z dveří a hledej místnosti s kostrami na východní stěně. Prohlédni si kostru na pravé straně. Vezmi hák, který je na ní pověšen.

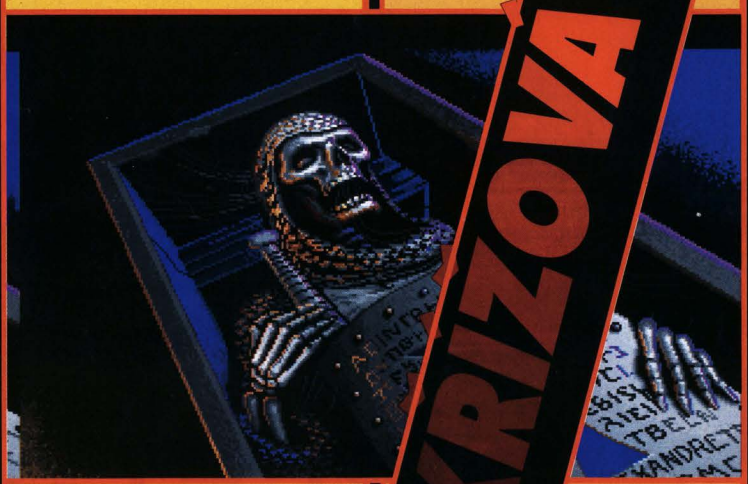


Pokračuj směrem na východ, dokud nenajdeš místnost s kanály a s poklopem (měl bys projít místností s pochodní a místností s dlaždicí na zemi). Otvorem (Manhole cover) prolez zpět mezi lidi. Dojdi ke dvěma sedícím milencům a prohlédni si láhev vína na stole. Láhev seber a vlez zpátky do katakomb.

Najdi místnost s vodou a láhev naplň. Dále jdi do místnosti s pochodní. Použij láhev na pochodeň a vyčisti ji od prachu. Zatáhni za pochodeň a sestup dolů. Až budeš stát dole, láhev se rozbije. Jdi na východ, měl bys najít místnost s korkovou zátkou a kapající vodou. Jdi o jednu obrazovku dál na východ a přečti si poznámky na stěně. Zapiš si je, budeš je potřebovat později. Vrať se zpět a použij hák na korkovou zátku. Laso použij na korek s hákem. Poté vystup po žebříku nahoru a vrať se do místnosti, kde jsi plnil láhev. Jdi ke dveřím napravo. V jednom z následujících obrazů najdi zvláštní stroj. Použij červené laso (Red cordon) na stroj. Potom stroj spusť použitím kola vpravo. Kolo smíš pootočit pouze jednou! Dále najdi místnost se třemi zlatými sochami a dveřmi. Podívej se do Grail Diary. Stlačuj sochy, dokud nebudou symboly v takovém pořadí, jako v deníku a dveře se samy otevřou. Vejdi dovnitř. Zakrátko najdeš pokoj s můstkem (most by byl zdvihnutý, kdybys nesprávně spustil zvláštní stroj). Přejdi přes most a vejdi do tunelu na druhé straně. Najdi místnost s lebkami na stole. Koukni do Grail Diary. Abys otevřel dveře, musíš stisknout lebky v daném pořadí (když zadáš nesprávnou sekvenci, dveře se jen pootevřou). Každá lebka odpovídá určité notě z deníku. Pamatuj, že jsi Indy a jeho levá strana odpovídá z tvého pohledu straně pravé. Vejdi do dveří a jdi dolů po kamenech. Najdi místnost s truhlou a s rytířem. Otevři truhlu a podívej se do ní. Jdi k mřížím napravo a zatáhni za starý zámek, který tam visí. Vylez nahoru otvorem a hurá do Brundwalského hradu, kde musíš najít svého otce.

Brundwaldský hrad

Vejdi do hradu a řekni lokajovi, že jsi lord Robert McFalfa a jsi tady, abys provedl inspekci tapisérií. Potom se ho zeptej, jestli má tento hrad vůbec tapsérie a slož ho úderem k zemi (v tomto bodě je více možností řešení). Jdi do místnosti napravo. Sejdi dolů a pokračuj do skladu. Vezmi si uniformu sluhy. Až vyjdeš ven, potkáš strážného. Řekni, že si jdeš promluvit s vězněm. Poté řekni, že jsi Dietrichův nástupce. Nakonec zahroz, že prozrazuje informace. Nyní jdi na sever. Náckovi u schodů namluv, že prodáváš



Název hry:	INDY III
Firma:	LUCASFILM GAMES
Rok výroby:	1991
Typ hry:	adventure
Na počítač:	Amiga, PC, ST
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	normální
Originalita	75 xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	68 xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	74 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	72 xxxxxxxxxxxxx
Efekty	69 xxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt: 73%	
Poznámka: Starej dobrej Lucasfilm.	

obleky a že máš povolení. Potom mu prodej oblek za 15 marek. Jdi nahoru po schodech a najdi pokoj s bednou. Otevři ji a vezmi 50 marek. Obleč si uniformu sluhy a hovoř s prvním nácekem ve druhém patře. Dej stráži svůj obrázek. Jdi na

obrazu Mony Lisy a zatlač na něj. Otevři sejf a dobře si prohlédni nalezený obrázek (pomůže ti to při hledání pravého Svatého grálu).
Vrať se na třetí poschodí, jdi k vojákovi Biffovi a nabídni mu pohár s vínem. Dej

východ a projdi do další místnosti s malou bednou. Podívej se do bedny a vezmi uniformu. Dále dolů do haly, kde bude další stráž. Této stráži se musíš vyhnout nebo musíš bojovat (pokud dojde k boji, nezoufej). V pokoji na jihu je krabička první pomoci. Po boji se vrať do haly, kterou jsi vstoupil do zámku. Nezapomeň si však obléci oblek Indy Wear, který jsi měl před návratem na prvé poschodí. Najdi pokoj s opilým vojákem. Umožni mu, aby ti dal prázdný pohár. Jdi do kuchyně (je to jedna ze sousedních místností) a naplň pohár vínem ze sudu. Jdi ke krbu a polij uhlíky vínem. Za chvíli, když pára zmizí, seber maso z rožně. Opět naplň pohár a vrať se do skladu. Tam vyndej z uniformy, kterou jsi našel nahoře, klíč a použij ho na věšák se zámkem. Vezmi si šedou uniformu a jdi do třetího patra.
Obleč si šedou uniformu a povídej si

s nácekem na třetím poschodí. Za chvíli vás pustí dále (jen do něj). Jdi do kanceláře hlavního nacisty Vogela, která se nachází v jedněch z prvních dveří. Psovi dej maso z rožně. Otevři zásuvku a vezmi propustku. Seber také pohár (Trophy). Vrať se do kuchyně, naplň pohár vínem a jdi do druhého patra. Najdi místnost s bezpečnostním zařízením a vejdi do ní. Stráži dej knihu Main Kampf. Jdi k bezpečnostnímu systému a použij pohár s mřížkou. Vyjdi z pokoje a jdi do místnosti s uměleckými předměty, která se nachází blízko místa, kde jsi dal stráži svůj obrázek. Jdi k velkému

mu po hubě a jdi zpět. Prohlédni všechny místnosti na třetím poschodí, dokud nebudeš v pokoji s modrým gaučem a železným stojanem (měl by to být pokoj kdesi na pravé straně poschodí). Vezmi stříbrný klíč visící na stojanu. Teď najdi pokoj s upevněným bezpečnostním systémem (pozná se podle vedoucích drátů). Otevři dveře stříbrným klíčem a vejdi dovnitř. Pokud je v místnosti skříňka, otevři ji a vyber z ní 75 marek. Jestliže ne, podívej se do pokoje napravo nebo nalevo. Vyjdi z pokoje a chyť tě Vogel. Dej mu nepravý diář. Po malém zmatku vás svážou na židle. Židlemi

můžeš pohybovat pomocí příkazů Push a Pull. Posuň se až pod sochu s rytířským brněním. Jestli si myslíš, že jsi nastavený správně, zatlač na brnění a doufej, že padající meč rozsekne provaz a ne tebe. Vstaň a zatlač na levou sochu na krbu. Vyjdi ven krbem a běž k motocyklu s přívěsem. Nasedni a jedem do Berlína.

Berlín

Téměř všechno v Berlíně se děje automaticky. Jen nezapomeň dát Hitlerovi neoznačenou propustku, až na něj narazíš. Na letišti brzy zjistíš, že nemáš prostředky na to, aby sis koupil lístek na vzducholoď. Abys tento problém vyřešil, přepni se na Henryho a zeptej se muže stojícího vedle na jeho děti. Zatímco Indy vytáhne muži lístky z kapsy. Opusť letiště a nastup na palubu Zeppelínu. Jestli chceš přeskočit následující část - Zeppelin, nenastupuj do vzducholodě, ale nastup do letadla. Předtím si však prostuduj knihu o létání letadlem, kterou jsi našel v Benátkách.
Uvnitř Zeppelínu dej lístky mužovi. Henryho přemísti ke klavíru s hráčem a Indyho nech čekat u zamčeného pokoje nedaleko vchodu. Henry musí dát peníze hráči na klavír. Až hudba začne hrát a Němec vyjde z pokoje, musí Indy vejít dovnitř, otevřít skříňku a ukrást francouzský klíč. Poté rychle ven z pokoje. Nyní použij klíč v otvoru (je blízko zamčených dveří) a klíčem pootoč. V tomto bodě by sis měl uložit pozici na disk. Po žebříku vylez nahoru do ocelových chodeb. Hledej cestu až do letadla uchyceného pod Zeppelinem. Tato část hry vyžaduje cvik. Poté, co si zalétáš s letadlem tě sestřelí. Po přistání se ocitneš na farmě. Jdi k autu nalevo a použij ho. Pohraničním hlídkám ukaž propustu podepsanou Hitlerem. A to už jsi na

cestě do Iskanderunu, kde se také nachází cíl tvé výpravy - místo, kde je uložen Svatý grál.

Chrám grálu

Předtím, nežli vejdeš dovnitř, ulož si pozici na disk, protože v chrámu nebude možné pozice ani ukládat, ani nahrávat. Čekají tě tři výzvy, po jejichž zdolání se dostaneš ke grálu. Při první výzvě se podívej do svého deníku, do toho, jež jsi získal po dobu hry. Najdi obrázek s velkým „X“. Skoč kurzorem na bod, který odpovídá X-ku na obrázku. Je to malý bílý bod asi uprostřed obrazovky. Přichází výzva druhá. Podívej se na vršek obrazovky a všimni si, jakým způsobem je hláskované slovo „GOD“. Můžeš jít pouze po písmenech, která se objeví ve ukázaném slově. Například, vidíš-li slovo JEHOBA, pohybuj se pouze po J,E,H,O,B a A. Třetí výzva je příznačně nazvaná Skok ze lvovy hlavy. Musíš skočit na určitý bod na opačné straně obrovské propasti. Hlavně se moc nezdržuj na straně levé. Experimentuj, dokud takový bod nenajdeš.
Dostaneš se k rytířovi, a nastává čas zvolit grál. S použitím informací z předešlých částí hry bys měl zvolit správně. Po zvolení grálu ho naplň vodou z fontány. Po záchraně otce si můžeš vybrat z následujících možností:
1) vzít grál a dát jej zpět rytířovi
2) nechat Elsu vzít grál, vzít si ho od ní a dát jej rytířovi
3) vzít grál a zkusit odejít
První možnost je ze všech nejlepší. A to je vše, gratuluji. **PLAYERS**

RETURN TO ZORK

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

Další tuhá hra již není mezi námi. Nový produkt INFOCOMu, o kterém se zmiňuji již v pokecu okolo ENCHANTERa, zařval právě včera (22.10.1993), kdy jsem ho v extázi dohrál na bezmála plný počet bodů. I když tento nový Zork ze začátku vypadal poměrně jednoduše, časem se zaplétal stále více, až hádanky a úkoly přešly ve změť nelogických a velmi složitých akcí. Na některé věci jsem přišel zoufalými pokusy nebo náhodou, takže se obtížnost ZORKa IV přesouvá do úrovně nejsložitější. Jak už to bývá zvykem, přináší vám **EXCALIBUR** svižně návod, abyste se zbytečně neplácali v nelogických hádankách. Návod je poměrně rozsáhlý a je k němu zapotřebí dvou mapiček lesů a nákresu hry „Survivor", jejíž ovládnutí je nutné k dokončení hry. Anglicky budu specifikovat pouze ty předměty, které by mohly působit menší zmatek neznalcům jazyka anglického, jako je například netopýří trus, obroučka z podprsenky, apod.

Šťastnou cestu.

Začínáte ve skalním průsmyku vedoucím do Supího údolí, dříve zvaného Údolí vrabců. Seberte kámen, který se povaluje v levé dolní části obrazovky a hoďte jej na supa sedícího na ukazateli. Sejděte do údolí a jděte k majáku. Pomatenec po vás bude chtít heslo, ale časem sám zapomene, jestli jste ho již řekl, nebo ne a pustí vás dovnitř. Zeptejte se ho na cestu na jih a pořádně ho prokecněte, uvede vás trochu do děje. V podstatě od něj zatím nic nepotřebujete, takže obejděte maják, až ke břehu řeky. Zde uřízněte nožem popínavou rostlinu (Vines) a svažte s ní prkna, vznikne použitelný vor, se kterým se odražte do řeky. Plujte 1x po proudu a rychle přirážte k rozbitému mostu, jinak je po vás.

Nyní se nacházíte ve vesničce Západní Šanbar, což je v podstatě začátek hry. Jděte do vzdálenější budovy vpravo, vezměte si prázdnou bednu a páku (Crank). Myšky se sice dají pochytat, ale jsou něčím nakažené, takže je raději nechte být. Další zastávkou bude škola - první dům na pravé straně. Na zvon, ze kterého někdo vytrhl provaz, zazvoňte nožem a budete vpuštěni na svatou půdu školskou. Odpovězte učitelce na hloupý quíz (z manuálu) a dostanete zápisník, ve kterém si budete moci pročítat záznamy ze svých cest a dobrodružství. Nyní se při pohledu na městečko otočte a dejte se doleva, do mlýna. Projděte mlýnem, ignorujte namol opilého dědka a na zadním dvorku seberte klíč a odblokujte mlýnské kolo. Vraťte se do města a jděte ke druhé budově vlevo. Je to obchod patřící ožralému mlynáři, takže ho odemkněte klíčem z mlýna. Uvnitř seberte baterii z poličky a hned ji naládujte do své jasnovidecké koule (Use Battery with Teleorb). Pozor při používání věcí. Musíte jimi tuknout na sebe v inventory způsobem růžek na růžek, aby zůstal zobrazen příkaz USE, jinak prostě vezmete věc z inventory a k žádnému používání nedojde. Je to trochu neohrabaný systém, ale co se dá dělat. Jakmile bude koule nabita, objeví se váš průvodný dědek a povede krátký monolog. Mele sice nesmysly, ale alespoň víte, že koule funguje. Dále se podívejte na pokladnu a ze šuplíku ukradněte peníze a vstupenku do ex-parku Julia Fučíka. Nyní jdi do městské haly, první budovy vlevo. Pokecejte s majorem o všem možném a podívejte se na skříňku se záznamy. Jestli vás opravdu zajímá, o co ve hře běží, pročtěte si pečlivě všechny záznamy v kartotéce. Některé z nich mají i více stránek a je to dlouhé čtení. Důležité informace se vám ve zkrácené formě ukládají do deníku od učitelky, takže je budete moci konzultovat později. Až budete se studováním hotovi, budete ještě zmatenější, než dříve, ale časem se zmatené zprávy z kartotéky začnou skládat do mozaiky příběhu. Chce to trpělivost a trochu kombinování, úletáci to budou mít lehčí.

Teď se podívejte na most a na jeho pravé straně slezte dolů. Je tu tulák Waif, který je velmi nesmělý, takže nesmíte hned začínat o vzájemných sympatiích. Jeho přízeň si získáte oklikou, darováním lístků do ex-parku Julia Fučíka. Na oplátku dostanete špinavý dar, jehož podstatu zjistíte teprve později, až ho umyjete. Je čas pátrat po ztracené podzemní části Šanbaru. Vraťte se do mlýna, opilec vám nabídne skleničku. Jak to již ve hrách bývá, vylijte ji do květináče vlevo, ťukněte si s mlynářem a prázdnou sklenici naoko vypijte. Mlynář si podvodu nevšimne, jelikož je natolik tuhý, že nevidí ani vás, natož obsah vaší skleničky. Ťukněte si s ním podruhé a potřetí. Po třetím přípitku mu odeberte klíčky od auta (ikona auta a skleničky), měl by být dost ožralý, aby vám je dal. Následuje přípitek čtvrtý, po kterém se mlynář zvrhne na židli a padne do deliria. Seberte prázdnou flašku ze země a otevřeným poklopem prolezte do šachty. Dole odemkněte dvířka klíčky od auta a vejděte do nového mlýna v podzemním světě. Vylezte z mlýna a výborně, dostali jste se do podzemního východního Šanbaru. Tohle městečko je už trochu větší.

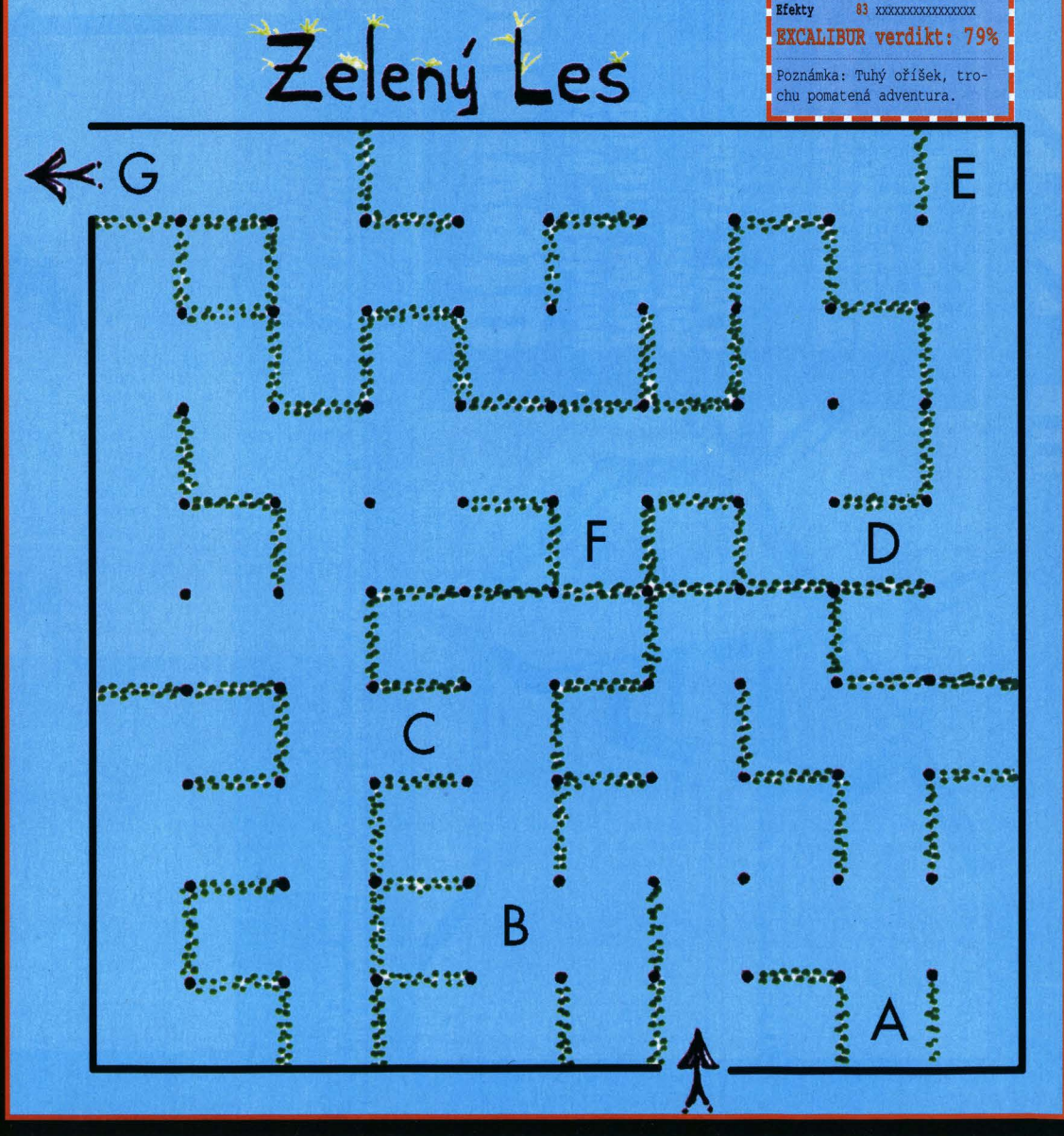
Nejdříve vejděte do druhé budovy vlevo. Vstupte do Moodockova zbrojířství a kecejte s majitelem. Ukažte na stolek a vyhrajte nad Moodockem partii Survivora. Je to jednoduchý zápas, na konci hry vás čeká mnohem složitější. Za vítězství vás překvapený Moodock obdaruje mečem a zvláštním penízkem, který s místními Zorkmidy nemá nic společného. Vylezte ven, otočte se a přejděte přes most. Pak doleva, u památníku blázna popadněte knihu vtipů, bohužel napsanou

Název hry:	RETURN TO ZORK
Firma:	INFOCOM
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC, CD rom
Obtížnost:	vysoká
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita	78	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	76	xxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	78	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	82	xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	83	xxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 79%

Poznámka: Tuhý oříšek, trochu pomatená adventura.



v nečitelném starozorském jazyce. Opět doleva a oknem vlezte do Rebečiny farmy. V levých dveřích zleva vás čeká nepříjemné překvapení, takže tam vlezte. Po výprasku pokecejte s Rebekou a odpovězte na její otázky pomocí manuálu. Jako pravý tvrdohlavec opět vlezte do domu a jděte rovně do kuchyně. Z ledničky vezměte kus masa (s ním si ještě užijete legrace). Po zabavení termosky se stolu popadněte mýdlo a hoďte ho do umyvadla (Use soap with sink). Pusťte vodu, vyrobíte mýdlovou lázeň. V té umyjte dárek od Waifa a vida - první část magického disku je na světě. Částí má disk celkem šest, takže se zatím moc neradujte. Opět otočte kohoutkem a na tekoucí vodu rychle použijte flašku od ožraly, aby se naplnila. Při odchodu ještě vezměte termosku se stolu, aby bylo vyloupení kompletní. Nyní do pokoje levého, kde sáhněte na fenku Alexis, jejíž štěkot se vám nahraje na magneťák. Pokoj pravý žádný velký lup neskrývá, stačí jen popadnout zrcátko z nočního stolku a je vystaráno. Pokud ještě někdy potkáte Rebeku, vyfoťte si ji, foto se bude určitě hodit. Také se jí zeptejte na knihu vtipů a ona vám přeloží první ze čtyř gagů, které budete k dokončení hry potřebovat. Dalšími třemi vtipy se budeme zabývat později. Vpravo od Rebečina sídla se nachází silo mrkve. Do otvoru v jeho spodní části vložte páku a otočte jí ve směru hodinových ručiček (Turn crank clockwise). Silo explouje a svůj lup, nyní spojený s vandalským demolováním, můžete obohatit o několik mrkví.

Z rozcestí s památníkem se nyní dejte doprava, k Pugneyově farmě. Jděte k červenému domu a promluvte s farmářem Pugneyem. Z výběru emocí v pravé části obrazovky zvolte omluvnou tvář (Apologetic) a tvařte se sklíčeně tak dlouho, dokud vám Pugney nedovolí vzít si krabici s podprsenkou. Krabice leží přímo před domem, takže ji rovnou popadněte a pokračujte do kravína (modrý domek vlevo). Toto místo navštívíte tolikrát, že se vám budou zdát horečné sny o poletujících kravách, mořích mléka klátících se vemenech. Následuje procedura, kterou budete mnohokrát opakovat a já ji příště nazvu již jen „jděte pro mléko“. Z kopečku slámy vlevo vezměte věchýtek a položte ho na zem. Škrtněte sirkou a rychle, než zhasne, věchýtek zapalte. Nad vzniklým ohníčkem se pomodlete, aby neshořela celá farma, přičemž si také ohřejete ruce na správnou teplotu potřebnou k dojení krávy. Až nadojíte, dejte krávě mrkev za dobrý výkon. Celý proces, i s putováním pro mrkev k silu, opakujte znova, aby byla termoska plná. Zpátky do města a do třetí budovy zleva. Je to spalovací pec, se kterou si trochu pohrajete: zatáhněte za páku 1 a vhoďte bednu s podprsenkou od Pugneye do otvoru. Pákou 1 otvor opět zavřete a přehoďte páku 2. Podívejte se do otevřeného šuplíku, a uvidíte rozpálený drátek z podprsenky. Vylijte na něj vodu z ožralcovy láhve. Teď již drátek můžete vzít.

Nyní vejděte do druhé budovy zleva a želízkem vylomte zámek. Vejděte dovnitř a rozhlédněte se po místnosti. Tak dlouho třeste s krabicí s vločkami (já třásl dvakrát), až se objeví cena, v tomto případě to bude píšťalka. I když to není nic jednoduchého, chytněte krysy a okamžitě je strčte do bedny, kterou jste našli v rozbitém domku v Západním Šanbaru. Jakmile budou krysy v bedně, vraťte se na náměstíčko a jděte rovně na rozcestí. Ze země seberte dlažky, otočte se o 180 stupňů a seberte ze země rám. V této chvili byste již měli mít vyfocenou Rebeku, jestli tomu tak není, snažte se ji co nejrychleji nalézt a zvěčnit fotoaparátem. Při zkoumání vašich předmětů byste měli zaregistrovat, že vaše maso již pořádně zahnívá, ale nebojte se, tak je to správně. Nalezené dlažky použijte v inventory na rám (Use tiles on frame), čímž vznikne skládačka. Podívejte se na skládačku a klasickým způsobem složte dlažky do nápisu „Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for“. Jakmile se vám větu podaří složit do této podoby, mělo by se prázdné místo vyplnit dlaždicí s nápisem „invisibility“. Díky této větě, která v překladu zní „Vodu, jež nelze vidět u vodopádu, smíchej s trusem netopýra a získáš nápoj neviditelnosti“. Ještě jednou se na místě otočte a ze země seberte kousky svítícího minerálu iluminytu a velmi důležitý druhý kus magického disku. Vraťte se na náměstí a vejděte do první budovy vpravo. Je to hotel, jehož majitelkou a zároveň recepční je Molly Kettle, která si rychle všimne podivného zápachu linoucího se z vaši brašny (to se maso hlásí, že přechází do druhého stádia rozkladu). Dejte Molly peníze za pokoj a výtahem vyjeďte do vašeho pokoje. Jelikož spánek může být nebezpečný a může přilákat nepřítele, položte svítící iluminyt na noční stolek, zapněte rádio a teprve potom zhasněte světlo. Největší zloduch Morpheus se vám zjeví ve snu a bude blekotat rádobyvýhružné nesmysly. Až se vzrušením vzbudíte, rozsviťte světlo, seberte iluminyt se stolku a opusťte budovu.

Zkontrolujte, jestli je vaše termoska plná mléka, pokud není, skočte pro mléko. S dostatkem mléka se z rozcestí na konci města dejte doprava k Mlžnému lesu. Bloudění tímto lesem není žádný med, takže si raději uložte pozici, abyste později nemuseli opakovat velký kus znova. Vstupte do lesa a nežli se vydáte podle mé mapky, pamatujte si, že se vaše vidění začne brzy zhoršovat a vylepšovat se dá pouze vypitím mléka, kterého moc nemáte, takže se snažte jít tou nejkratší cestou a mlékem šetřit. INFOCOM použil trochu nestandartní členění tohoto bludiště a proto i ostřílený dungeonista by měl dávat pozor, kam šlape. Jakmile projdete lesem, zazvoňte třikrát na zvonec a umrlému převozníkovi ukažte zlatý penízek od zbrojíře Moodocka. Převeze vás přes řeku na Canukův ostrov. Levým průsmykem mezi útesy se dostanete ke Canukovu domku, jděte ke dveřím. Vejděte dovnitř a uvidíte Canuka, který se právě nachází v těle kachny. Všimněte si malé lodičky postavené v lahvi a podívejte se na její plánek (Look at Blueprints). Seberte listinu a přečtěte ji kachně, vlastně Canukovi. Ukažte mu kousky disku a zeptejte se ho na láhev. Teleportuje vás do ní a vy se ocitnete na lodi. Jděte nahoru na příď (nejvýše postavená místnost na lodi). Uvidíte číslo vyryté do paluby lodi, zapamatujte si ho a sejděte dolů do kajuty. Zblízka se podívejte na trezor a otevřete ho pomocí čísla z paluby. Z trezoru vyndejte třetí část magického disku a kus kovu. Než loď opustíte, seberte ještě v kajutě hadr a připravte si do ruky zrcátko. Canuk, který po magickém disku touží také, na vás již bude číhat, připraven začarovat vás v kachnu. Nastavte mu zrcátko, což ho vrátí do původního stavu. Naučeným způsobem se nechte převézt přes řeku a vraťte se lesem do města. Kdo si vypil všechno mléko již dříve, bude celý proces opakovat. Jděte ke kováři do druhé budovy vpravo a dejte mu meč od zbrojíře. Zaplaťte mu za opravu a zatímco bude meč opravovat, dojděte pro mléko. Vraťte se pro opravený meč a z rozcestí za městem se dejte doleva, do zeleného lesa. Podle mapky nalezněte strom s penízky a uhoďte do něj mečem (meč se zlomí). Posbírejte popadané penízky a vraťte se ke kováři reklamovat zlomený meč. Řekne vám sice, že na pozdější reklamace nebere zřetel, ale budete-li se dostatečně mračit (Threaten), dá vám poukázku na meč nový. Na náměstíčku se otočte čelem k mostu a jděte doleva do Benova doku. Pokecejte s Benem a ukažte mu fotku Rebeky, načež vám dá dopis pro svou milou, který v žádném případě neotvírejte. Nezapomeňte se ho zeptat také na uzel, který váže, bude to časem potřebné. Nakonec mu dejte poukázku od kováře, za kterou dostanete pravý trpasličí meč Sword of Zork. Teď se vraťte zpět do zeleného lesa a orientujte se podle mé mapy. Nejdříve jděte ke stromu s penízky a natřeste si do zásoby. Potom jděte na rozcestí se slepým lučištníkem. V malé pauze, kdy nebude střílet, mu podejte mléko a on vám samou radostí přenechá luk a šípy. Poté vlezte do temného roští, škrtněte sirkou a uvidíte vílu. Tvařte se velmi mile, dokud vám nedaruje pytlíček s vílím prachem. Dojděte k pasti z listí a položte na ni libovolný předmět. Až se past aktivuje, proříznete ji mečem a svou věc si vezměte. Nyní jděte k památníku kance a třikrát do něj udeřte mečem, získáte tak čtvrtý díl magického disku. Cestou ven z lesa se můžete stavit u zpívajícího stromu a poslechnout si lesní žalmy.

Hurá pro mléko a podruhé projděte Mlžným lesem. Nechte se převézt přes řeku (opět ukažte penízek) a jděte ke Canukovu domku. Magnet nad dveřmi uvolněte mečem a v inventory jej použijte na píšťalku. Zapískejte a získáte nový dopravní prostředek, který vás od této chvíle dopraví na jakékoliv místo na mapě, když na něj ťuknete levou myší. Vaší první zastávkou nebude nic jiného, než Pugneyova farma a blízký kravín. Jistě jste již uhodli, co bude následovat. S mlékem v termosce jděte do Benova doku. Zaplaťte mu za půjčení loďky. Podívejte se na motor, vytáhněte z krabice krysy a rychle je do motoru strčte. Loď vás doveze do bažin, k domku čarodějnice. Vejděte dovnitř a dejte Itah dopis od Bena. Předtím, než odejde vám dovolí vzít si její hůl, což udělejte. Vyjděte zadními dveřmi a metodou pokus-omyl šátrejte holí bažinami tak dlouho, dokud se neobjevíte u Mlžného lesa. Teď jděte do Pugneivovy farmy, ke kravímu chlívu a.. dejte se doleva, do Supího průsmyku. Posypte hnijící maso vílím práškem (Use fairy dust with rotten meat). Vzniklou pochoutku hoďte supům, kteří usnou jak plešatá miminka. Průsmykem projděte do jeskyně a vezměte si supí pařát (Talon). Vraťte se k Benovi do doku, znova zaplaťte za loď a podruhé plujte k čarodějnici. Zeptejte se jí na knihu vtipů, přeloží vám druhý gag. Dejte jí termosku s mlékem výměnou za klec s netopýry. Supem se nechte odnést na povrch zemský, do Západního Šanbaru.

Navštivte majora a zeptejte se ho na knihu vtipů. Přeloží vám třetí kousek. Leťte ke kováři, knihu vtipů mu ukažte a za přeložení posledního vtipu mu zaplaťte. Nyní se přeneste do Supího údolí, ve kterém hra začínala. Podívejte se na ukazatel a nožem vydloubněte rostlinu (Dig up plant). Leťte k Rebečině farmě a dejte se doleva, k Útesům deprese (Cliffs of Depression). Seberte provaz a přivažte ho ke stromu. Spusťte se dolů a vstupte do Klubu vtipařů. Nedočkavému publiku přehrajte čtyři záznamy vtipů přeložených Majorem, Rebekou, Kovářem a čarodějnicí Itah. Za dobrý výkon dostanete pátou část disku - finále se blíží. Na cestě z klubu nezapomeňte odvázat lano ze stromu a vzít si ho. Nyní leťte do majáku a majiteli darujte kousek iluminytu. Ukažte mu pět kousků disku a svět div se, dá vám část poslední! Vylezte na vrchol majáku a přivažte lano na zábradlí pomocí uzlu, který vás naučil Ben. Teď k lanu přivažte supí pařát a vzniklou kotvičku hoďte přes řeku. Přes provizorní most přelezte na druhý břeh a po cestičce dojděte ke chrámu Bel Nair. Seberte soše štít a vejděte do chrámu. Vrchní kněžce dejte svůj meč, ona ho posvětí svatými slovy. Až opustíte chrám, otočte se o 180 stupňů a dejte se doprava, do tábora trpaslíků. Dva z nich vám ihned darují helmu, kterou s nadšením přijměte. V levé části obrazovky se nachází vchod do podzemí, jděte tam a důlním vozíkem vjeďte do podzemí. Jeďte vlevo, vpravo, rovně, vpravo, vlevo, vpravo, rovně, vpravo, vlevo, vlevo, vpravo a rovně. Po této zmatené projížďce byste měli dorazit do chrámu múz. Položte kousky disku do misky v popředí a zleva doprava používejte na sochy tyto předměty: soše první dejte hůl (Staff), soše druhé pařát (Talon), třetí termosku (Thermozz), čtvrté nic, páté helmu (Helmet) a krabici (Box), šesté štít (Shield) a sedmé kouli (Tele Orb). Stiskněte zelené tlačítko a TADÁ, létající disk „Flying disc of Frobozz“ je na světě!

Pober své věci a leť pod zem, na Hrdinovo rozcestí (Hero's Memorial) a dej se doprava, do jeskyň Trollů. Nasaď si helmu, abys viděl na cestu, připrav si do ruky meč a jakmile se objeví první Troll, sekni ho zprava (Swing left), druhého sekni zdola (Swing up) a třetího shora (Swing down). Nakonec dorazíš k Trollímu králi, na kterého se stačí zatvářit výhružně namísto vyčerpávajícího bojování. Než strachy uteče, dá vám náhrdelník náčelníka kmene. S touto kořistí jděte do zeleného lesa a najděte pavouka. Náhrdelníkem ho zastrašte a síť prosekněte mečem. Cesta k přehradě číslo 3 je nyní volná. Z obrazovky s přehradou jděte nahoru za vodu a naplňte ožralcovu láhev vodou. Podle rozluštěné hádanky je to ta pravá „voda, která u vodopádu není vidět“. Teď leťte k lesu Mlžnému, vejděte na několik kroků dovnitř a pusťte netopýry z klece. Seberte trus a vhoďte ho do láhve s vodou od vodopádu (Put guano in flask). Právě jste stvořili nápoj na neviditelnost, můžete být hrdí. Dále leťte k Útesům Deprese, otočte se a iluzorní krajinku rozbijte létajícím diskem (Throw disc). Cesta k Morpheově zámku je volná. Jděte před bránu a vystřelte šíp. Spustíte jakési zařízení a brána se otevře. Uvnitř v zámku na vás zaútočí tupý Troll. Vypijte nápoj neviditelnosti a ze záznamu pusťte štěkot fenky Alexis. Hlupák vezme do zaječích a vy můžete projít na most vedoucí k samotnému Morpheovi. Pozor, most je zrádný! Nedříve musíte odhodit všechny, ale opravdu všechny své věci a teprve poté, až se most znovu objeví, můžete přejít. Finálním zápasem není nic jiného, nežli partie Survivoru. Tato partička je natolik tuhá, že jsem vám raději nakreslil schema, podle kterého byste měli hrát. Musíte se přesně držet předepsaných pohybů, jinak Morpheus zvítězí. Netvrdím, že mnou uvedený způsob je jedinou cestou k vítězství, ale jistota je jistota a vy již hru jistě chcete mít rychle za sebou, protože byla opravdu dlouhá a svízelná. Gratulačky nejsou špatné a dvacet MB volného místa na harddisku také není k zahození, takže nashle u dalšího řešení.

ANDREW

Závěrečná partie v Survivoru

Start	5	12	
11	8	1	4
6	3	10	13
	Cíl	7	2

FASCINATION

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

Ve svých dopisech jste nás často žádali o rady k detektivní advetuře FASCINATION. Tuto hru dohrál kdysi dávno Andrew a řešení si samozřejmě nepamatuje. Vycházeli jsme proto z dopisu jednoho přispěvatele, který nám řešení poslal celé. Bohužel návod není podepsaný a obál-

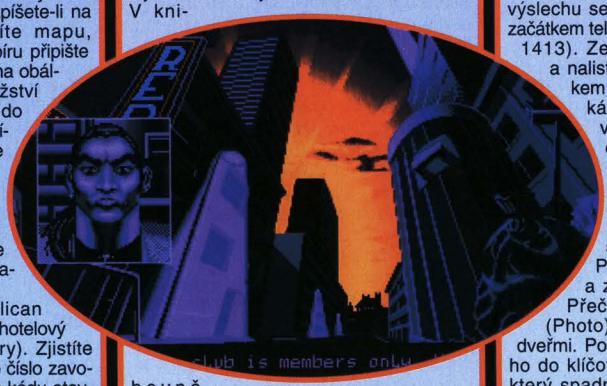
k a s adresou se ztratila z dohledu. Tento problém se opakuje více méně pravidelně, takže bychom na vás tímto rádi apelovali: napíšete-li na něco návod nebo nakreslíte mapu, a podobně, vždy na archy papíru připište svou adresu a telefon. Adresa na obálce nestačí. Při takovém množství dopisů padá spousta rovnou do koše a pouze ty potřebné a přínosné se dávají stranou. Naše sekretářka však často vyloupne vnitřek a slupku zahodí coby nepotřebnou, podepisujte tedy i samotné papíry a pokud možno číslujte stránky, aby se dílko nepoztrácelo či nepomíchalo.

Začínáte v pokoji hotelu Pelican v Miami. Nejdříve prohlédněte hotelový pokoj a knihovničku (Directory). Zjistíte telefonní číslo 7340825, na toto číslo zavolejte telefonem. Pomocí tajného kódu otevřete příruční kufřík a seberte kartáček na zuby (Toothbrush), pomocí adapteru jej zapněte do zásuvky (adapter naleznete v šuplíku). Získáte zkumavku (Vial). Jděte do recepce hotelu, kde v popelníku najdete minci (Token). V knize hostů, která leží schovaná pod Playboyem, naleznete telefonní číslo 9994444 (pozor, číslo se může i měnit). Za kroužek na klíč vám recepční předá klíčky od šatny u bazénu. Vraťte se do pokoje, zapněte ledničku do sítě a otevřete ji. Ze džbánu nalijte vodu do nádobky na vytváření kostek ledu, která leží v ledničce. Do této studené lázně vložte zkumavku (Vial). Zavolejte na druhé nalezené číslo, získáte tajný kód A4621. Vraťte se k bazénu, dejte klobouk (Hat) slečně a popovídejte si s ní. Dostanete svítilnu (Lamp) bez baterie. U Sharon si objednejte šálek kávy a nezapomeňte na cukr (Sugar), který si ihned strčte do kapsy. Rozsviťte světlo u bazénu. Vypínač je maličký a nachází se těsně vedle Sharon. Na dně vody uvidíte přívěsek (Pendant). Jděte do šatny, otevřete skříňku klíčem (Pool key), podívejte se na walkmana, který pomocí mince z popelníku (Token) otevřete. Nalezenou baterii vložte do svítilny a jděte do Q.U.L.

Vyjděte na ulici a nav-

štivte recepci Q.U.L. Vytukejte vstupní kód, který jste se dozvěděli z telefonu. Pomocí cukru, který dáte hlídacímu psovi získáte klíč od skříně (Storeroom key). Vyjděte zpět na ulici a zatelefonujte pomocí mice na druhé telefonní číslo. Získáte nový kód 879. Pokračujte dolů do garáže. Pomocí klíče, který hlídal pes, se dostanete do skříně. Uvnitř si posviťte baterkou a na pravé straně dvířek, přibližně v polovině, spatříte malý výstupek (Hook). Stiskněte ho a dvířka se zavřou. Visí na nich plášť, jehož kapsu prohledejte - naleznete klíčky od auta. Pomocí nich otevřete auto, promluvte s Jonem a do auta se podívejte. Uvnitř leží kódová karta (Keycard). Pomocí karty a tajného kódu, který jste se dozvěděli v telefonní budce, se dostanete do výtahu a jím do knihovny.

V kni-



hovně prohledejte mrtvého, ohněte mu klopu kabátu (Lapel) a uvidíte hedvábný kapesník (Silk handkerchief), ve kterém je zabalena mikrokazeta. Prohledejte knihy. Na největší z nich (Manual) je umístěn vypínač (Spring). Stiskněte ho, objeví se tajná schránka. Zatáhněte za šňůrku (Cabel) a vyjede diktafon. Seberte jej a zasuňte mikrokazetu dovnitř. Vypínačem na pravém ňadru sochy rozsviťte lampu, jelikož diktafon je napájen světelnou energií. Poslechněte si záznam a jděte do obchodu Lingerie store v Coconut Croue, Miami. Je to navenek obchod s oděvy, avšak v jeho útrobách se skrývá nejedna záhada. Nalevo u sochy leží noviny. Vezměte si je. Poté jděte do levé šatny, kde na zemi leží papírek. Přečtěte si ho a jděte do šatny prostřední. Zde leží krabice (Shoe box), ze které musíte vzít střevíc. Nyní do šatny pravé, odkud vedou soukromé dveře (Private door). Pootevřete je a odstraňte poplašný zvonek (Bell), který se nachází nad dveřmi. Vejděte dovnitř. Nacházíte se ve skladu. Seberte magnetickou pásku (Magnetic label). Za jednou z beden najdete skrytý sejf. Pod plakátem se schovaný klíč od visacího zámku. Zámek jím odemkněte a závoru uražte střevícem. Pomocí magnetické pásky otevřete dveře sejfu. Heslo na otevření je D.O.C., nastavte tedy ciferník a otevřou se dveře do laboratoře. Jděte dovnitř, prozkoumat, co je tam zajímavého. Podívejte se na plášť a v kapse najdete masku (Mask) a klíček od skříňky (Closet key). Klíčem otevřete skříň a seberte dokumenty. Vyberte si jednu fotografii. Podívejte se na sklenici (Jar) a střevícem ji rozmlaťte. Získáte tím dvě zkumavky. Prozkoumejte nástroje (Instruments) a vezměte si skalpel. Nyní si prohlídněte telefonní záznamník. Přetočte kazeťáček na začátek, záznam si poslechněte a smažte ho (Erasure). Vraťte se do hotelu.

Seberte noviny a jděte do pokoje. Uvidíte umírajícího Roba, který vám chce něco říci. Poslechněte si jeho poslední slova. Vezměte placku s obrázkem saxofonu (Label pins) a krabici čokoládových bonbónů (Box of chocholates). Nezapomeňte si prohlédnout skleničku (Glass). Po tomto průzkumu se vraťte do recepce. Tam vás začne zpovídat policejní inspektor. Po výslechu seberte malý útržek papíru se začátkem telefonního čísla (Scrap of paper, 1413). Ze stolku vezměte Playboye a nalistujte stránku s utrženým růžkem (Corner torn, 674), čímž získáte číslo celé. Jděte zpět do vašeho pokoje a na objevené číslo zatelefonujte. Vydejte se do fotografického studia Declic Gallery, Colins Awe, Miami beach. Před studiem se podívejte na auto. Zpoza stěrače vezměte deset dolarů. Projděte zadními dveřmi a z popelnice vytáhněte noviny. Přečtěte si je, seberte fotografii (Photo) a strčte ji do štěrbiny pod dveřmi. Potom vezměte skalpel a strčte ho do klíčové dírky - vysunete tak klíč, který spadne na připravenou fotografii a tím se stane vaším majetkem. Do odemčených dveří vejděte. Nacházíte se

te rodový prsten (Signet ring). Jeďte do klubu RED & BLUE club, Little Havana, Miami beach. Potkáte Eduarda. Podplaťte ho deseti dolary, ukažte mu placku se saxofonem a on vás pustí dovnitř. Tam si popovídejte s Kennethem Millerem, který vás po menším výslechu pozve do své vily. Jeďte tedy s ním a po krátkém rozhovoru mu nabídněte čokoládové bonbóny. Miller usne tvrdým spánkem. Podívejte se na jeho pravou ruku a stáhněte mu pečetní prsten. Prozkoumejte jeho přívěsek (Pendant), který má okolo krku. Tento přívěsek srovnejte s přívěskem, který máte u sebe. Projděte do salónku (Lounge). U židle najdete síťku (Landing net). Tukněte do papouška, který vytáhne cigaretu (Cigar). Vložte ji do úst bysty piráta. Sundejte mu pásku z oka (Eye patch). Vypínačem v dolní části akvária rozsviťte lampičku, která osvítí lasturu a ryby. Seberte krabičku krmiva (Plankton) a dejte ji škebli. Škeble se otevře a vy za pomoci síťky vytáhněte perlu ze spárů žravých piraní. Perlu vložte do oka bysty. Tím spustíte laser, který otevře panel na protější stěně. Na panel použijte pečetní prsten. Otevřou se tajné dveře, které vedou do laboratoře, kde jakýsi lékař právě provádí pitvu. Budete lapeni a omráčeni. Procitnete ve vile Vizcaya a spatříte policejního inspektora.

Po rozhovoru s ním si odskočte do koupelny. V koupelně vezměte ze skříňky holicí krém (Shaving cream). Otevřete odpadkový koš a seberte další papírek (tato hra má obzvláště spadeno na papírky a tajné dveře). Znovu sáhněte do koše a vylovíte injekční stříkačku (Syringe). Podívejte se na sklenici s lidskýma očima ve formalínu a otevřete ji. Nalezenou stříkačku naplňte formalínem. Přibližně uprostřed zelených kachliček najdete mechanismus k otevření tajné skrýše. Tam najdete prázdný rozprašovač (Spray container). Naplňte ho formalínem ze stříkačky a vraťte se zpět k inspektorovi. Na důkaz neúcty k policii mu nastříkejte formalín rovnou do tváře. Vejděte do pracovny, kde na stolku leží noviny. Přečtěte si je. Podívejte se na obraz „Nuditys dream". V pravém horním rohu je spínač, díky kterému se dostanete k varhanům (organ) a k orloji (wheel). Mikroskopem se podívejte na prstýnek Signet ring, čímž získáte Millerovo datum narození. Dále se mikroskopem podívejte na svítilnu, uvidíte pořadí not, které se mají zahrát na varhany. Nastavte tedy na orloji znamení narození Millera a zahrajte noty na varhany. (Kdo si v této části vyláme zuby, může se podívat na detailnější řešení tohoto problému, které je otištěno v minulém Excaliburu v dopisech čtenářů - pozn. redakce). Ve vězení nasaďte pobudovi na ruku prsten, prohledejte mu kapsy a seberte nalezený zapalovač (Lighter). Všechny noviny a papíry položte na stůl a zapalte je. Dobře dohráli.

PLAYERS

Název hry:	FASCINATION
Firma:	?
Rok výroby:	1991
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC,AMIGA,ATARI ST
Obtížnost:	střední
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita	75	xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	78	xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	62	xxxxxxxxxxx
Grafika	68	xxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	66	xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 69%

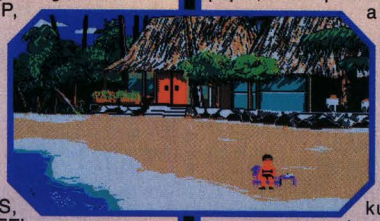
CODENAME ICEMAN

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

Tak jsem zase po delší době sáhl do archivu, babiččiny krabičky, či svého domácího computerového videostopu, a našel jsem opět jednu klasiku od SIERRY, která se řešila a pařila v dobách pro některé z vás přímo počítačově neandertálských. Hra byla šlágrem, takže její řešení je určeno pro ty, kteří se nedokázali přes její nástrahy sami dostat.

I.TAHITI.

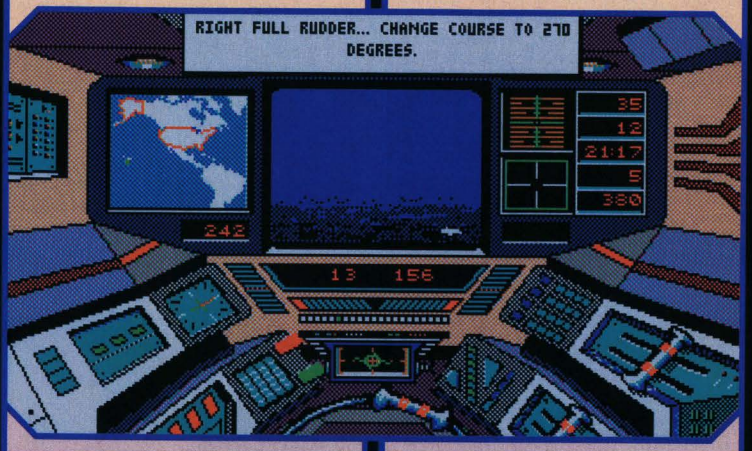
Znaven po minulých protišpionských bojích a honičkách, trávíš zaslouženou dovolenou na Tahiti - moře, slunce, krásné ženy, ale SIERRA ti to závidí, takže už lezeš do další pasti. Přečti si noviny, jdi doleva, promluv s kráskou, zahraj si volejbal, za dívkou jdi do vody, když se začne topit, použij CPR /anglická zkratka pro postup při oživování utopenců/.



Nyní všechny příkazy v angličtině: READ PAPER, GET UP, TALK LADY, PLAY BALL, USE CPR: 1.LAY VICTIM ON BACK, 2.SHAKE AND SHOUT, 3.CALL FOR HELP, 4.ESTABLISH AIRWAY, 5.LOOK, LISTEN, FEEL, 6.GIVE 2 BREATHS, 7.LOOK, LISTEN, FEEL, 8.CHECK PULSE, 9.BEGIN COMPRESION. Nyní jdi do svého bungalovu, doleva a pak nahoru. Ze zásuvky nočního stolku si vezmi ID, peníze, otevři skříň, vezmi si notýsek na telefonní čísla, vrať se na pláž, vezmi si košili, drobné dej do automatu na noviny a vejdi do recepce Angl.„OPEN DRAWER, GET ID, GET CHANGE, OPEN CLOSET, GET BOOK,GET SHIRT, DEPOSIT CHANGE. V recepci promluv se slečnou za pultem, vezmi si klíč, vezmi a přečti si vzkaz, přečti nápis na stěně a jdi do baru. Anglicky:TALK LADY, GET KEY, GET MESSAGE, READ MESSAGE, READ SIGN.

Jdi k brunetě u stolku, sedni si, promluv s ní, jdi si zatancovat, sedni si, promluv s dámou, objednej pití, na otázky odpovídej ano, líbej a..., vyjdi z bungalovu, prohlédni zem, seber náušnici, prohlédni si ji a otevři, vyndej mikrofilm, vrať se do svého bungalovu, zavolej generála ukaž mu rozkazy /YES, SHOW ORDERS/, vyjdi po můstku na ponorku, zasalutuj vlajce, zasalutuj důstojníkovi, promluv si s ním. V kabině otevři polici, vezmi si dekódovací knihu, otevři zásuvku a vezmi si odpichovátko. Angl. OPEN SHELF, GET BOOK, OPEN DRAWER, GET CALLIPER. Vejdi do řídící kabiny ponorky a teď se staneš na čas vrchním kormidelníkem. POZOR: každý rozkaz splň teprve tehdy, až jej kapitán vysloví. Pro zjednodušení řízení ponorky teď jen heslovitě /doporučuji nejprve Save, protože se dost často budeš utápět ve své neznalosti/ CLOSE HATCH, otevři průhled /shift+F1/, motory vpřed-lx +, TURN 180 DEGREES - pravá šipka, pak levá, aby volant byl v prostředku,TURN 270 DEGREES-pravá šipka, pak levá k vyrovnání na střed, HOLD STEADY-šipka nahoru, ENGINES -1x + GREEN BOARD ACKNOWLEDGED, šipka nahoru, pak šipka dolů, do hloubky 200 stop, na obrazovce vpravo nahoře, pak obrať doprava, pravá šipka do 360, levou šipkou vyrovnat, motory 2x+, obrat vlevo, levá šipka do 355, pravou vyrovnat, zastavit motory, 4x +, počkej až ponorka úplně zastaví, pak vstaň. Jdi do kapitánské kajuty, od kapitána dostaneš čísla kombinace, která si zapiš /reálně, na papír/, otevři pouzdro, přečti si rozkazy a zase je napiš, poslechni kapitána, angl.:LOOK CASE, GET ENVELOPE, OPEN ENVELOPE, READ ORDERS, LOOK CHART. Jdi k mapě, prohlédni si ji, stanov kurs tak, že najedeš myší či kursorem na dané koordináty, 2x klikneš nebo 2x stiskneš Enter. Dané koordináty pro jednotlivé body cesty ru. Podobně vyluštíš kód CIA, jen tam, kde je číslo větší než deset, desítku odečti, to je ta pravá stránka. Vyluštěná slova pak zase vlož do computeru. Po rozluštění kódu jdi do torpédovací místnosti, prohlédni si přístroje, poprvé ti nic neřeknou, obejdi stroje, pak je znova prohlédni, jdi nahoru a doleva, seber měřicí přístroj /angl.GET MEASURE CYLINDER/. Jdi do strojovny, otevři skříňku, seber matici, zarážku a podložku.

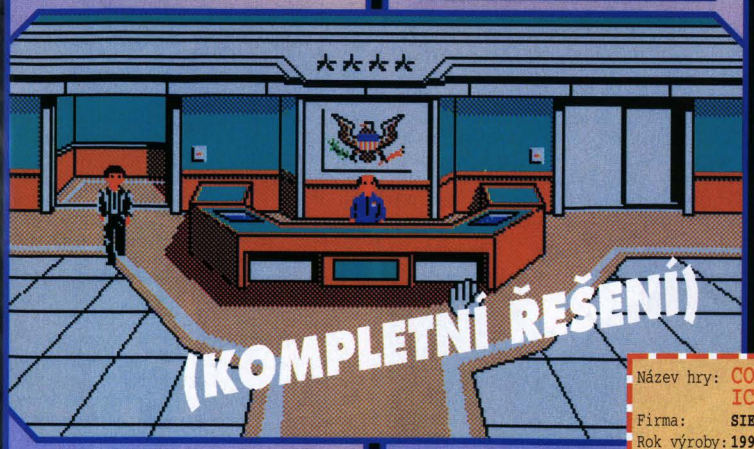
Dále pober věci: OPEN CABINET, GET PIN, NUT, WASHER, CYLINDER. Jdi k soustruhu, použij jej na vysoustružení válce /USE LATHE, SET LATHE (1"), TURN ON LATHE/. Poté použij vrtačku /USE DRILL, SELECT BIT (1/4„) a na závěr použij brusku /USE GRINDER/. Jdi do strojovny, otevři zásuvku, vezmi si kladivo a šroubovák /OPEN DRAWER, GET HAMMER, GET WRENCH/. Jdi do místnosti s torpédy, založ nový válec, šroub, nařiď stroj /PUT IN NEW CYLINDER,

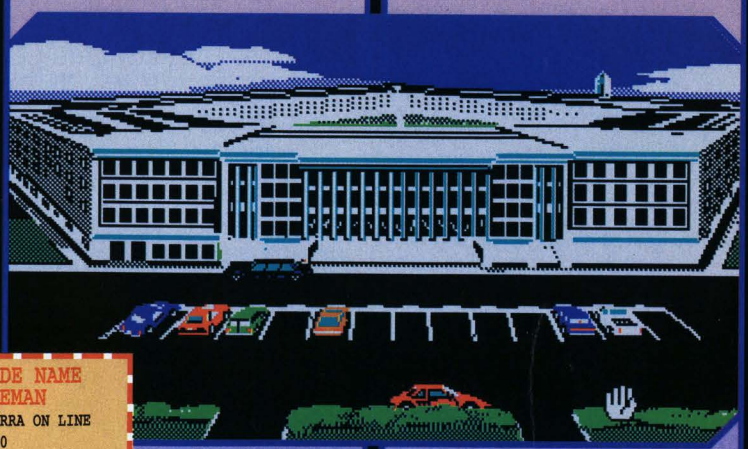


PUT IN PIN, CYCLE MACHINE/. Jdi do kavárny, sehraj hru o láhev rumu, peníze a magnetku. Až vyhraješ, jdi do kormidelny. Nyní přijde boj, doporučuji opět častý save. Vypni sonar /F3/, zapni tichý chod /F4/, potop se do 600 stop, zpomal na 5 uzlů. Neútoč zbrkle, snaž se použít jen jedno torpédo, použij shift + F6, pak shift + F8. Po zasažení torpédoborce se zvedni, seber kódy a dekóduj. Pak zase ke

jovny a vezmi si klíč. Teď ven, otevři skříňku, zmáčkni knoflík a vezmi si skafandr. Ten pořádně prohlédni a oprav, angl: /GET KEY, OPEN LOCKER, PUSH BUTTON, GET DIVER, INSPECT DIVER, EXAMINE VIBRATION, CHECK SHAFT, MEASURE SHAFT, PUT WASHER ON SHAFT, PUT NUT ON WASHER, TIGHTEN NUT/. Vylez nahoru a otevři dveře, přijde potápěčská balada. Zapni pohon /PUT ON GEAR/, nasměruj se k tankeru, tam polož výbušniny /SET EXPLOSIVES/ a plav do přístavu.

Přivaž stroj ke sloupu, počkej, až k tobě doplave síť, dej láhev do sítě. Pak vylez na ostrov. Promluv se starcem, řekni mu ICEMAN, vezmi rybu, prohlédni ji, vezmi šňůru, prohlédni ji, seber závaží, otevři kapsli, vyndej mapu /GET FISH, LOOK FISH, GET LINE, LOOK LINE, LOOK WEIGHT, OPEN CAPSULE, LOOK MAP/. Jdi podle mapy do pokoje, dámě opět řekni ICEMAN, vezmi mapu a prohlédni si ji. V pokoji seber nádobu na cukr, otevři ji, vysyp cukr, odstraň falešné dno a pěnu, vezmi si zbraň. Podívej se z okna, otevři ledničku, vezmi si máslo, odstraň víko, vezmi si papír a přečti jej /GET SUGAR CONTAINER, OPEN CONTAINER, EMPTY SUGAR, REMOVE BOTTOM, REMOVE FOAM, GET GUN, LOOK OUT WINDOW, OPEN REFRIGERATOR, GET BUTTER, REMOVE LID, GET PAPER,





Braxtona (číslo máš v notýsku), řekni jen HI, když se ozve, pak zavolej firmu, jejíž číslo sis opsal v recepci, řekni opět jen HI, jdi před recepci, počkej na loď a vejdi na ni. Anglicky:TALK LADY, DANCE, SIT, TALK LADY, ORDER DRINK FOR GIRL, SIT, KISS, KISS, LOOK GROUND, GET EARRING, OPEN EARRING, GET FILM.

Na letišti jen odpověz YES a ukaž řidiči ID. V Pentagonu promluv s mužem u stolu, ukaž mu ID, zmáčkni knoflík u výtahu, promluv se strážní, ukaž mu ID, vejdi do dveří vpravo, pozorně si při scénce zapisuj všechna čísla, která se objeví, pak se zvedni, vezmi si obálku, zasalutuj vlajce, vrať se ke strážci, vezmi si ID, pozorně si ho prohlédni, trik - na poprvé nebude tvoje, sjeď výtahem a znovu do auta. V Pearl Harboru promluv s mužem, /WAYPOINT/:WP0: šířka 30, délka 170, WP1:72, 170, WP2:86, 86 WP3:83, 2, WP4:65, 23, WP5:36, 12,WP6:00, 00. Odejdi od mapy a sedni si k rádiu, abys vyslechl příkazy. Promluv si s radistou, dá ti kódy z Washingtonu a od CIA. K dekódování použij následující instrukce :Washington: zpráva bude sestávat ze dvou třípísmenných skupin, podívej se do dekódovací knihy. Čísla znamenají stránku, řádek a slovo. Podobně pokračuj dále, dostaneš dvě slova, která napíšeš do computekormidlu. Naviguj stále na sever, D350, S15, snaž se do ničeho nenabourat. Jakmile ti obsluha řekne o ledové stanici, kontaktuj ji. Pak opět seber kódy a dekóduj. Další boj je s ponorkou Alpha. Nejprve se potop do 1200 stop, počkej, až vystřelí 6 torpéd, teprve poté útok opětuj. Znovu musíš vypnout sonar a zapnout tichý chod. Pak sleduj COONTZe, rovnou do Tunisu. Jdi do torpedové místnosti, otevři zásuvku, vezmi signální světla a výbušniny. Jdi do stro-

READ PAPER/. U telefonu seber kartu, podívej se na ni, vytoč číslo, promluv s mužem, vytoč další číslo, objednej si jídlo, vezmi si pásku. Po zaklepání otevři dveře, použij zbraň, vezmi si šaty, použij pásku /GET CARD, READ CARD, TALK MAN, ORDER FOOD, BET TAPE, OPEN DOOR, USE GUN, GET CLOTHES, USE TAPE/. Pryč z místosti, seber jídlo, ukryj v něm zbraň a následuj stráž. V pokoji s velvyslancem dej stravu, odkryj víko, vezmi zbraň, velmi rychle (!) a postřílej strážce. Osvoboď velvyslance a pak zpět do nákladáku a je opět konec jedné nic moc, ale starší SIERRY. Návody na další, nové i staré, na sebe nenechají dlouho čekat.

Cpt Vlada

Název hry:	CODE NAME ICEMAN
Firma:	SIERRA ON LINE
Rok výroby:	1990
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC,AMIGA,ATARI ST
Obtížnost:	vysoká
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Originalita	72 xxxxxxxxxxxxx
Zábava	64 xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	71 xxxxxxxxxxxxx
Grafika	68 xxxxxxxxxxxxx
Hudba	65 xxxxxxxxxxxxx
Efekty	00
EXCALIBUR verdikt: 63%	
Poznámka: EGA grafika ve svém rozkvětu.	

GATEWAY 2 HOMEWORLD

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

ČÁST I „ESCAPE" - ÚTĚK

Od úspěchu svých prvních misí a úspěšném odvrácení hrozby vrahů Assassinů si žiji jako pořádně zazobaný prospektor. Nebudu popírat, že si svých financí pořádně užívám, užil jsem si dost a mám právo se trochu pobavit.

Také mě pobavilo, když zavolal předseda společnosti Gateway se zprávou, že mi jde o život. K Zemi se prý blíží obrovský kosmický koráb neznámého původu a jakási sekta sebevrahů je rozhodnuta se ho zmocnit a vydat se k Assassinům odhalit Zemi a lidstvo vůbec. Je možné, že se mě pokusí získat coby zkušeného prospektora, při odmítnutí jejich požadavků mě pravděpodobně zneškodní. Poslední horká zpráva zvěstuje, že sekta ozbrojeně napadla výzkumnou bázi s použitelným vesmírným letounem, aby mohla k cizímu korábu dorazit. Najednou uslyším střelbu kdesi v mém hotelu. Rozhoduji se rychle zmizet. Výtahy jsou blokované, takže narychlo popadnu sirky a podpálím jimi starý fax v koridoru před výtahem, abych otevřel požární východ. Rychle letím do výzkumné báze, abych pomohl obráncům.

Je tu pěkná spoušť, musím se orientovat rychle, jelikož čas běží a loď nesmí padnout do nesprávných rukou. Rychle tedy zkoumám místnost, beru pohozené rádio, abych měl informace o boji. Pohledem přelétnu útržek papírku a zapamatuji si heslo na něm naškrábané (AERIE). Nakonec popadnu ruční granát a projdu do laboratoře. Odpojím rameno robota ze sítě a vezmu vidlici Tuning Fork, o které již ze zkušenosti vím, že se může hodit při práci s Heecheejskými objekty. Seběhnu na vlakovou dráhu a jedu jednu stanici do řídícího střediska. Samé mrtvoly. Podívám se na odznak specialisty a zapamatuji si jeho osobní kód. Tento kód zadám do terminálu a prohlížím si mise. Vyhledám program, který může nastavit dráhu letounu k cizímu korábu, v mém případě je jeho krycí název X5/Aquila. Inicializuji ho heslem AERIAL z nalezeného papírku. Čekám na vlak a odjíždím na další stanici, jež se nachází pod startovací plochou. Z rádia se dozvídám o zhoršené situaci. Brzy mi budou v patách, odjišťuji tedy granát a pokládám ho. Proběhnu na jih do operačního sálu a záblesk mě ujišťuje o tom, že vlakem se ke mě již nedostanou. Něco se startovacím zařízením není v pořádku, z terminálu zkoumám informace o závadě. Oprava bude jednoduchá: snímám modrý a červený sensor z čerpacího zařízení. Červený sensor nasadím na trubku modrou. Zatáhnu za páku startující odpočet a běžím nahoru do lodi. Tlačítkem zavírám hermetický průchod, prolezu do velitelské sekce a posadím se do křesla. Netrvá dlouho a jsem na cestě k cizímu vesmírnému korábu. Připadám si jako znovuzrozený - jsem opět prospektorem.

ČÁST II „ARTEFACT" - KORÁB

Obří cizí koráb přitáhl mou lodičku do svých spárů. Je to jakási past, nemohu odletět pryč. Nežli opustím svoji loď, vyberu věci ze skříňky první pomoci, mohly by se později hodit. Stisknutím tlačítka otevírám východ a vstupuji do cizí lodi. To jsem si mohl myslet, heecheejská modř je všude kolem. Jestlipak v tomto kolosu přebývá alespoň jeden Heechee? Na uvítací průvod však čekám marně. Stisknu tlačítko u dveří a chodbou projdu na jakési rozcestí. Zeshora slyším tiché sténání, vylezu tedy do malé skryté kabinky a co nevidím: první obyvatel této vesmírné pevnosti není nikdo jiný než obyčejná pozemšťanka, která se zrovna pomalu odebírá na věčnost. Pokusím se ji uzdravit. Pomocí výbavy z lékárničky nejdříve analyzuji její stav a poté jí vpíchnu větší dávky antibiotik a antitoxinu. Obvazuji jí zraněné lýtko a dívka se probírá z komatu. Mluvím s ní o všem možném a dozvídám se, že na této lodi, která se pohybuje napříč galaxií a sbírá vzorky cizího života, uvízla coby prospektor. Na lodi není žádná posádka, pouze hlavní počítač, který řídí provoz lodi. Loď je dlouhá několik kilometrů a my se zrovna nacházíme na její zádi. Počítač a řídící středisko se nachází na přídi. Centrální chodby jsou hlídány jakýmsi šíleným robotem, který rozporcoval dívčina partáka. Jediná cesta na příď vede pouze přes umělá ZOO, hermeticky uzavřené části cizích planet se vzorky původní fauny a flóry. Vypadá to, že to nebudu mít lehké. Vezmu si od Diany zvláštní kostku, seberu misku a z krabice si vezmu tyč umožňující přístup do ZOO.

Z haly se vydávám na východ a nacházím pokoj s počítačem. Po chvíli hledání nacházím tajnou schránku pod displeyem a do otvoru v ní vkládám kostku od Diany. Obrazovka se rozsvěcí a já se zabývám tímto cizím počítačem. Povídám si se záznamy lidí a dozvídám se celý příběh. První žena mi dává důležitý kód k otevření dveří vedoucím k ZOO. Vracím se do haly a vydávám se na severovýchod. Zadávám kód na číselníku a pokračuji chodbou. Portálu se dotýkám tyčí a vcházím do první ZOO.

Vidím jakési zvíře, natrhám mu jakési rostlinky a projdu cestičkou v trní, kterou mi proklestilo, přicházím však o svou portálovou tyč. Na malém paloučku pobíhají malí dinosaurkové, kteří nevypadají příliš přátelsky, vylezu raději rychle na strom. Natrhanými plody se strefuji do dinosaurků, a ž postřílím celé hejno. Vracím se zpět k trní a nabírám sliz do misky.

Nacházím svazek chapadel u severního portálu a slepuji ho slizem. Sesbírám krystalová vajíčka a nesu je na západ ještěrce. Teď mám tyč zpátky, projdu tedy portálem a chodbou a vcházím do druhé ZOO.

Vydrápu se z díry, seberu kožešinu a obléknu se do ní, abych vypadal přirozeně, namažu se bahnem. V lese sbírám větev a procházím hlídkou opolidí na sever, do jejich vesnice. V jeskyni nacházím velitele opolidí. Přichází soutěžení, kdo je lepší bojovník. Nejdříve mu ukazuji tyč a házím lahvičku do ohně, což ho přesvědčí o tom, že jsem přinejmenším dobrý kouzelník. Vyzývá mne na poslední souboj v lovení tygrů. Využívám své moderní techniky proti opičímu mozku: přivazuji hypo injekci kůží k oštěpu a nastavuji jej na sedativum, dávka 5. Vysunuji jehlu a házím oštěp na tygra. Usíná jak beránek a já se stávám favoritem. Nežli mi stačí nabídnout své nejlepší ženy, sbírám oštěp a prchám zpět do jeskyně. Abych viděl ve tmě. zapaluji větev z lesa a jdu na sever. Procházím portálem a nacházím jakousi laboratoř. Ze stolu si beru vzorkovou bedničku a otvírám ji, jdu dále na sever a dostávám se do nového světa.

Jdu na sever a vidím spoustu černého hmyzu. Dostávám pár žihadel a je mi jasné, že po dobrém toto hejno neprojdu. Vyléčím se Hypem a položím na zem otevřenou vzorkovnici. Zatímco do ní brouci lezou, nabírám sliz z truhly a přidávám ho ke svým vzorkům, aby mi nepomřeli. Krabici zavírám a vracím se do laboratoře. Je mi stále ještě mdlo, takže si vpichuji antibiotikum. Krabici s brouky pokládám na laboratorní stolek a studuji monitor. Dochází mi, že laboratoř slouží k mutování živočichů změnami genetického kódu. Přetvořím tedy brouky na bezbranné potvůrky a jdu je pustit na pláň. Pokus nezabral, vracím se tedy s novými vzorky do laboratoře a přetvářím brouky tak dlouho, dokud z nich nebudou poslušné berušky. Přes pláň jdu na sever k portálu. Procházím jím a objevuji se v přední sekci korábu. Zorientuji se a vcházím do jakéhosi skladiště. Slyším něco přicházet. Otáčím klíčkem, beru zbraň. Když vchází kovový pavouk, sestřelím oko na zdi, abych ho dezorientoval. Poté ho sklím dobře mířenou ranou. Jdu na sever k hlavnímu počítači, který se ke mně staví velmi nepřátelsky jako k vetřelci, který narušil řád lodě a demoluje zařízení. Chce vypustit kyslík z řídící sekce, aby mne zabil. Neváhám a vytahuji čtyři zelené bloky z databanky, abych počítač umlčel. Poté, podle návodu ženy, vytahuji tři bloky modré. Hlavní mozek však není tak hloupý. Skryl se přede mnou do magnetické krychle, kterou jsem vložil do prvního počítače a spustil odpočet sebezničení. Běžím tedy do místnosti s terminálem a rychle vytahuji krychli z výklenku. A mám ho! Vracím se do centrály a jdu na sever od paměťových bloků. Dívám se na terminál a je mi jasné, že musím zadat souřadnice Země. Kde jsem je to jen viděl? Aha, na obelisku u zemské ZOO. Takže letíme!

ČÁST III „ICE PLANET" - LEDOVÁ PLANETA

Události se mi trochu vymkly z rukou. ZOO koráb se členy sekty putuje k Assassinům a já jsem skyslý na neznámé ledové planetce. Naposled se loučím se svou rozbitou lodí a na památku si beru kompas a magnetickou svorku. Naděje umírá poslední, procházím tedy plání a doufám, že narazím na rozumný život. Mám štěstí, narazil jsem na podivnou ledovou bytost. Telepaticky mne zve za svými druhy. Jdu s ním tedy do vesnice a navštěvuji náčelníka. Starý Kord (tak si tento rod říká) mi promítne své vzpomínky a já začínám mít tušení, že zde Heecheeové zanechali něco moc důležitého. Jdu na shromáždění Kordů v ledové trhlině na východ od města a nechávám si přehrávat další vzpomínky z tohoto podivného světa. Na jihovýchodě od města narážím na nádhernou sbírku sošek z ledu. Prohlížím si sošku kosmické lodě a nacházím jakési číslo. Raději si ho zapíši a všechny ostatní sošky poberu. Jdu na jih, kde pracuje umělecky nadaný Kord a ukazuji mu sošku ve tvaru diamantu. Přehrává mi nějakou velmi důležitou vzpomínku, ze které si zapamatuji pouze tvar východu do jeskyně. Poté dávám umělci sošky řezače a mísy, dělá mi originály. Ve vesnici již nic nového nenacházím, takže se vracím na pláň a putuji podél severního útesu. Nacházím rozsedlinu s teplým pramenem. Tekutinu nabírám do misky od umělce a sněžnou plání se vydávám na západ. Putuji podél západního ledovce a nacházím úzký vchod.

V ledovci si všímám linky na zemi. Uliju do ní trochu vody z misky a sleduji tekoucí pramínek. Jdu směrem, kterým odtekl. V nové místnosti opět uliju vodu a jdu po pramínku. Takto postupuji až do středu ledovce, kde se nachází ztroskotaná kosmická loď. Lezu do díry s lodí, avšak pozdě si všímám, že žebřík je pouze z ledu. Ocitám se tedy v kluzké díře s havarovanou lodí. Zámek lodi je zablokován tajným kódem. Zadávám tedy číslo ze sošky lodi a vida, kód funguje a loď se otevírá. Otevírám poklop a usuzuji, že pilot již nic potřebovat nebude. Beru si tedy jeho pyramidku a popruhy (Pod) a přemýšlím, jak se dostanu z díry. Dostávám nápad. Otevírám palubní desku a stisknutím modrého tlačítka uvolňuji magnetickou svorku. Ano, je to protipól magnetu mého. Jeden z magnetů pokládám opatrně na zem tak, aby se zaktivoval a druhý (vypnutý) pokládám na něj. Stoupám si na magnety a tisknu tlačítko na magnetu horním. Protipóly mne vystřelily z díry. Vracím se na pláň a bloudím okolo severního útesu. Zanedlouho poznávám vchod do jeskyně, který odpovídá umělcovým vzpomínkám. Jdu stále na sever a doufám, že mě ve tmě nic nepřepadne. Přicházím do zvláštní, rudě zbarvené jeskyně. Řezákem odděluji tělo mrtvého Korda od stěny a nesu ho ven, k teplému vřídlu. Korda hodím do vody a čekám, až příšera zemře. Po shromáždění lidu jdu dále na sever. Zanedlouho dorazím k ledové stěně. Podle vzpomínek jednoho z Kordů ji naříznu řezákem a čekám, až dorazí ledový červ. Brzy se dočkám, červ mi cestu prokouše. Dostávám se do jeskyně a zrak ihned spočívá na masivních dveřích z Heecheejského kovu. Napadá mě souvislost mezi ztroskotanou lodí v ledovci a touto stanicí. Vkládám pyramidku do otvoru a dveře se otevírají. Fíha, heecheejská základna!

Trochu se rozhlížím po místnostech a zjišťuji, že malba na stěně vstupní místnosti je jakousi mapkou této pravděpodobně výzkumné stanice. Vidím na ní místnosti, do kterých jsem se zatím nedostal a ani si nevybavuji žádné dveře. Jdu doprava od vchodu, do strojovny a beru si dálkové ovládání. Zapínám ho a po krátké chvíli mi začíná být jasný jeho účel. Kurzorem najedu na místnost, ve které se zrovna nacházím a stisknu symbol dveří. Otevřel se mi tajný průchod. Vcházím do něj a vkládám ruku do otisku. Povedlo se mi tak uvést do provozu elektrické zázemí stanice. Přesouvám se do hangáru a vidím, že je zde upevněna jedna z Heecheejských kosmických lodí. Moje naděje na únik se zdvojnásobují. Znovu zapínám dálkové ovládání a pomocí kursoru jedu na sever tunelem, který vede z hangáru. Na jeho konci stisknu ikonu ruky, vím, že jsem uvedl do provozu jakési zařízení. V místnosti se objevilo spousta vyplašených ptáků. Zkušeně je odháním úderem do vidlice. Vracím se do strojovny a sleduji obrazovku. Je to jistě něco velmi důležitého. Zakreslím si tedy, které barvy přísluší jakému seskupení znaků. Jdu zpět do

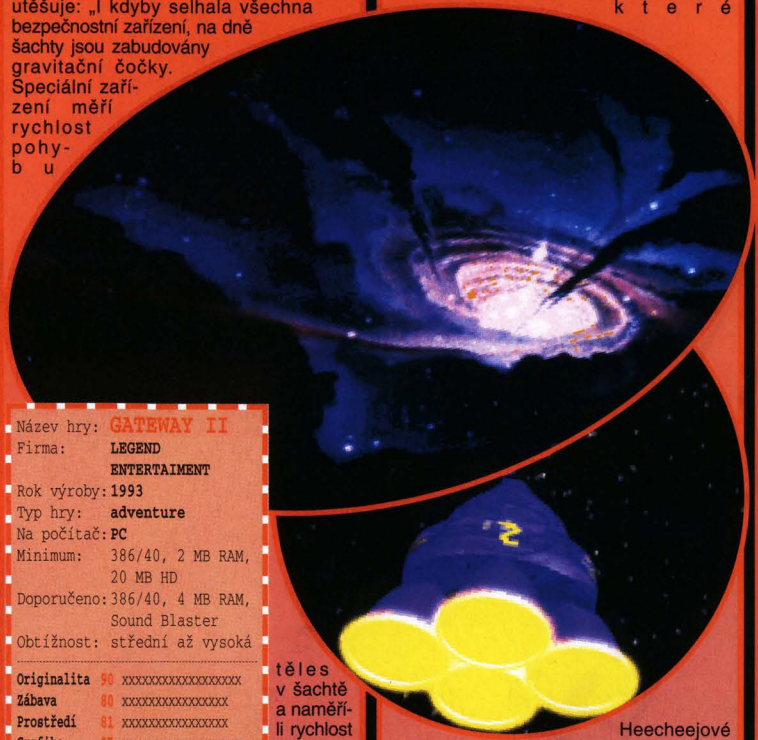
hangáru a po žebříku vylézám do kosmické lodi. Zapnu dálkové ovládání a dívám se do strojovny. Ve dvoubarevném provedení vidím, jaký obrazec se zrovna nachází na obrazovce. Podívám se na své zápisky a zjistím jeho skutečnou barvu. Na klávesnici vedle řízení lodi stisknu tlačítko příslušné barvy. Cítím otřesy a vím, že je vyhráno. Doufám, že mě tato loď doveze do některého z civilizovaných světů a ne třeba do černé díry...

ČÁST IV „HOME-WORLD" - DOMOV

Jelikož vím, jak je každá minuta drahá, rychle si zrekapituluji situaci a přemýšlím o svém novém cíli. Jak se z této pasti dostat a zastavit fanatiky v ZOO korábu? Nebude to sice nic jednoduchého, dostat se zpoza černé díry, ze světa rasy mnohem inteligentnější, nežli jsou lidé, avšak šance jsou již vyšší, nežli na malé a opuštěné ledové planetce, ze které jsem právě přilétl. Nezbývá, nežli doufat, že v tomto světě najdu spřízněné Heecheeje, kteří mi pomohou. Jak se tak rozhlížím po pokoji, zpozoruji, že můj videofon signalizuje novou zprávu. Přečtu si tedy vzkaz a dozvím se, kdy budu mít první přednášky o své rase. Namátkou se podívám do skříňky a vytáhnu jakýsi prášek, z jehož vůně se mi slabě zatočí hlava. Vycházím na ulici a spěchám do západní části města, abych v uvedeném čase stihl přednášku. Hrdě promlouvám k Heecheejům o rase, která již za několik dní nemusí existovat. Do této, západní části města se nemohu dostat, jelikož mě hlídá můj průvodce. Počkám si tedy, až položí termosku na stůl a vysypu mu do ní omamný prášek. Za chvíli je po stráži a já se vracím domů, nemaje žádné nápady, jak postupovat. Na videofonu mám zajímavý vzkaz od neznámého Heecheeje. Čekám na uvedenou dobu a jdu na schůzku do divadla (divadlo je severně od přednáškové haly). Dozvídám se zajímavé informace a začíná mi být jasné, že naleznu přátele, jež budou stát na mé straně. Jdu se projít městem.

Po krátké procházce přicházím do parku. Odhrabu čerstvou hlínu a sesbírám semínka neznámé rostliny. V centru města potkávám hlouček lidí poslouchajících jakéhosi proroka. Neustále opakuje určité verše. Jejich znění si přesně zapíši a odebírám se do hangáru. Svou lodí odlétám na koordinát, jež mi dal muž v divadle. Nalézám se na skalnaté planetě, na kopci přede mnou se rozkládají trosky starobylého chrámu. Neustále mne znervózňuje elektronický průvodce, který žvatlá nad mojí hlavou. Stojím na kamenné rytině mezi vysokými sloupy. Obraz na podlaze mi něco připomíná, podívám se na něj zblízka a zjišťuji, že kresby odpovídají prorokovým veršům. Nastavím otočné disky do příslušných poloh podle básně a otevře se přede mnou cesta do podzemí chrámu. Nalezl jsem sektu, která mi chce pomoci. Od představeného se dozvídám, že k opuštění černé díry budu potřebovat tři předměty: čip s navigačním programem pro opuštění černé díry, gravitační čočky a generátor silového pole.

Začínám se pídit po komponentech, které mi umožní opustit černou díru. Podle rady představeného letím na nový koordinát k archeologickým vykopávkám. Jdu na kopec a vidím starobylý sloup nesoucí skalní římsu, jako by byl ze železa. Po krátkém zkoumání však poznávám, že římsu drží nikoli sloup, ale generátor silového pole, jež je v něm zabudován. Je mi jasné, že jakmile generátor vytáhnu, mám římsu na hlavě. Sloup budu muset zpevnit něčím jiným, vybavuje se mi nápis z parku o dravé popínavé rostlině, jejíž semínka mám v kapse. Zkouším je zasadit u paty sloupu a vida, živá podpěra ja na světě. Se zadostiučiněním vytahuji zařízení z otvoru ve sloupu. První komponent již mám, zbývají další dva. Letím zpět do Heecheejského města. Bloumám ulicemi a přemýšlím, kde sehnat gravitační čočky. V severovýchodní části města vidím hlouček lidí čekajících u kovových dveří. Náměstíčko se jmenuje Místo Vidění (Place of Seeing). Jsem zvědavý, co tento podivný název znamená a čekám, co se bude dít. Po chvíli se dveře otvírají a skupinka nastupuje do malé místnosti. Vstupuji také. Dveře se zavřou a chvíli je ticho. Pak uslyším tiché šumění a cítím, že se celý pokoj pohybuje velkou rychlostí vzhůru. Náhle se pohyb zastavuje a mizí strop. Nad hlavami diváků se rozprostírá hvězdná obloha. Heecheejové se střídají u dalekohledu a pozorují hvězdy. Zaslechnu tlumenou otázku malého Heecheeje: „... a co když se výtah poškodí a spadne dolů šachtou?", kdosi ho šeptem utěšuje: „I kdyby selhala všechna bezpečnostní zařízení, na dně šachty jsou zabudovány gravitační čočky. Speciální zařízení měří rychlost pohybu



Název hry:	GATEWAY II
Firma:	LEGEND ENTERTAIMENT
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	střední až vysoká

Originalita	90	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	81	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	87	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	72	xxxxxxxxxxxxxx

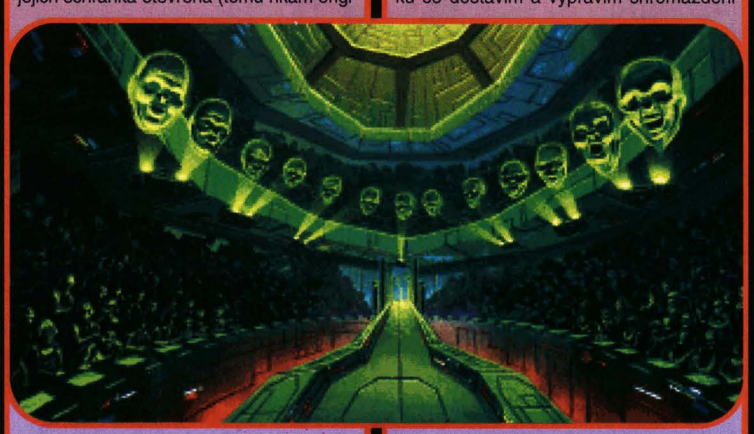
EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Stejně super jako kniha od Pohla.

těles v šachtě a naměřili rychlost volného pádu, čočky se aktivují a vyvolají antigravitaci". Čočky jsou tedy pod výtahem na dně šachty. Musím se tam tedy dostat.

Vystupuji z výtahu a vracím se domů. Oblékám si podivnou Heecheejskou brašničku (Wear pod) a vydávám se lovit gravitační čočky. prohledávám východní část města. Brzy narážím na uličku, ze které vedou schůdky k podzemní stoce. Sejdu dolů a vidím vchod do podzemí vedoucí směrem k výtahové šachtě. V cestě mi však stojí říčka výkalů této moudré civilizace. Udělám to chytře: položím generátor pole do břečky a než se stačí potopit, aktivuji ho stisknutím tlačítka. Všechno ztuhlo, přecházím přes řeku a doufám, že obyvatelé města nebudou mít problémy se splachováním WC. Jak jsem se domníval, chodba mě opravdu zavede do výtahové šachty. Pokládám si věci, aby mě nic netížilo a lezu po žebříku nahoru šachtou. Když dosáhnu vrcholu, skočím hrdinsky dolů šachtou. Zachytí mne silové pole čoček a já je rychle vytáhnu, dokud je jejich schránka otevřena (tomu říkám originální nápady, to tu opravdu ještě nebylo - pozn. red.). Abych měl volné ruce pro lezení po žebříku, vkládám čočky do heecheejské „kapsy", kterou mám oblečenou na sobě (Open pod, Put lens in pod). Vylézám až k chodbě, sbírám své věci a vracím se do stok. Tlačítkem deaktivuji pole a rychle vytáhnu generátor z břečky, aby se nepotopil.

Posledním komponentem do mé sbírky je jakýsi obvod, který dokáže provést palubní počítač kosmické lodi černou dírou. Již vím, že tento obvod se vkládá pouze do automatických sond, které



Heecheejové vysílají ven ze svého úkrytu, aby získávali zprávy o dění v galaxii. Jdu do své lodi, podívám se na obrazovku a zapíšu si koordinát chrámu, ve kterém se skrývá spřízněná sekta (Temple). Poté letím na administrativní planetu. Nasazuji si odznak nalezený u vykopávek a jsem propuštěn na sever, do navigačního centra sond. Na konsoli nastavím kód chrámu a vypustím sondu. Běžím do rakety a do chrámu letím. Opustím loď a sleduji oblohu. Po chvíli čekání vidím blížící se objekt. Zanedlouho se do země nedaleko odtud zaryje mnou vypuštěná sonda. Hned vybíhají technici z chrámu a sondy se zmocňují. Pospíchám za nimi do podzemní skrýše a mluvím s představeným o dalším postupu. Má pro mne neblahé zprávy. Podle jeho pozorování se ZOO korab přibližuje k Assassinům velmi vysokou rychlostí a bez použití nadsvětelného zrychlení již nemám šanci sebevrahy dohnat a zastavit. Jediná osoba, která je zároveň Heecheejskou legendou, je prý schopna vyvinout nadsvětelný urychlovač. Ze záhadných důvodů však byla usmrcena při vývoji tohoto zařízení jaderným výbuchem. Zbývá slabá naděje, že naleznu kopii vědomí tohoto vědce v databance na administrativní planetě. Jdu domů a z obrazovky si přečtu čas další přednášky. Vím, že to není nutné, ale na přednášku se dostavím a vyprávím shromáždění další informace o své rase. Letmo se zmíním o zemřelém Heecheejském vědci, doufaje, že někdo mou narážku pochopí. Opravdu jsem se nemýlil - doma na mě čeká hovor na videofonu od Raphida, vědcova společníka. Pověřuje mne malým posláním, po jehož splnění mi dá informace o nadsvětelném pohonu. Situace se komplikuje.

O tomto rozhovoru okamžitě letím informovat představeného do chrámu. Vracím se do města a podruhé čekám na výtah na Místě Vidění. Na vyhlídce se podívám do dalekohledu a pečlivě si zakreslím seskupení hvězd v systému Aesthemis. Nyní jdu na západ, na rozcestí před posluchárnou a zabočím k masívním dveřím vlevo. Na ochranném zařízení mačkám tlačítka v obrazci odpovídajícím seskupení hvězd souhvězdí Aesthemis a tisknu tlačítko vpravo. Několikrát mi to nevyjde, ale na desátý pokus se dveře otevírají. Vcházím do malé místnosti, které dominuje jakýsi přístroj. Pokouším se ho vzít, ale jsem zastaven silovým polem. Zjeví se mi obraz starce Astatine, o jehož vypnutí mě požádal Raphid. Mluvím s ním pomalu a opatrně, časem se dozvídám kód k vypnutí silového pole. Astatine také odblokuje dataskříňku se svým vědomím a já si ji mohu vzít. Získaný kód zadávám do numerické klávesnice a čekám, až se pole okolo přístoje stáhne do úzké přímky. V ten moment přístroj popadnu. Stařec mi prozradil, že přístroj je prototypem zneviditelňovacího pásu a takové zařízení může být opravdu prospěšné. S pásem a dataskříňkou se vracím domů a vidoefonem mluvím s Raphidem. Vymaže Astatina a řekne mi, že vědcovo vědomí je opravdu uchováno ve vládní databance. O těchto zjištěních letím povědět představenému. Ihned odlétám na administrativní planetu a vstupuji do jihovýchodní chodby, která vede k databance. Oblékám si pás a zapínám neviditelnost (Press stud). Procházím a čekám, až výpadek elektrického proudu donutí robota uvolnit přístup ke kabelu. Kabel zvedám a pokládám jej na Index skříňku. Opět počkám, až ji robot otevře a na klávesnici zadávám přezdívku vědce Zrádce „TRAITOR". Získávám kód, jdu do východní místnosti a číslo zadávám do numerické klávesnice. Po chvíli mi robot přinese datavějíř s vědomím geniálního vědce. Je mi jasné, že poplašné zařízení nedovolí s tímto vějířem odejít, takže ho zasouvám do skříňky datastore, kterou si již nazývám kazeťákem na lidi, a tlačítkem DOWNLOAD vycucávám vědomí z vějíře. Vějíř pokládám, čekám, až se mi dobije pás neviditelnosti, stávám se opět neviditelným a spěchám do své rakety. Letím do chrámu a mluvím s představeným. Poletím rychleji, než světlo!

ZÁVĚR HRY

Znovu se ocitám na ZOO korábu. Tentokrát jsem pevně rozhodnut sabotéry zlikvidovat. Jdu do komůrky nad rozcestím a mluvím s Dianou o vývoji situace. Vracím se do pozemské lodi, se kterou jsem zde přistál poprvé. Na skříňce nacházím rádio, které si beru, abych slyšel vzkazy pirátů. Oblékám si zneviditelňovač a aktivuji ho. Z rozcestí se vydávám na západ, procházím okolo nic netušící stráže a dostávám se do místnosti s lehátkem. Pokládám se na jeho měkký povrch a najednou cítím, že jsem jaksi spojen s jinou bytostí. Poznávám, že jsem objevil Heecheejské telepatické zařízení. Spojuji se s velitelem sabotérů a představuji se jako Assassin. Nařizuji mu, aby šel ihned na můstek, čímž se ho na chvíli zbavím. Jdu chodbou na východ až do místnosti s počítačem. Na zemi vidím ležet velitelův kufřík, ve kterém skrývá mé poztrácené předměty. Kufřík však může otevřít pouze on svým hlasem. V hlavě se mi rodí geniální nápad. Pokládám rádio ke kufříku a vracím ce na lehátko. Po cestě kontroluji pás neviditelnosti a raději se zastavuji, abych se dobil. Neviditelný procházím okolo stráže, klesám na lehátko a ocitám se ve velitelově mysli. Rozkazuji veliteli, aby svým mužům poslal rádiem jistou zprávu. Když se mě zeptá na její znění, vymyslím si narychlo libovolnou větu, která obsahuje slova OPEN SAFE. Vstávám z lehátka a čekám, až šéf pošle zprávu rádiem. Když tak učiní vím, že se sejf otevřel. Jdu tedy k němu a poberu vysypané předměty. Jak nyní zastavit piráty? To už je pro mne hračka. Mám dobrou paměť a vím, že v datové kostce, která vypadla ze sejfu, se skrývá mysl palubního počítače, jež je pevně rozhodnuta vyhodit loď do povětří, jak jen to bude možné. Vkládám tedy kostku do výklenku počítače a sprintuju do své lodi. Ten počítač to totiž myslí sakra vážně!

Návod sestavil **ANDREW**

THE YOLKFOLK DIZZY

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

Nežli se pustíte do hraní, pár poznámek: neočíslovaných předmětů si nevšímejte, tlačítkem **K** se přepne ovládání z joysticku na keyboard. Ovládání z klávesnice je takovéto:
SPACE = skok,
ENTER = používání předmětů nebo braní a pokládání předmětů nebo mluvení.
Y a **X** je chození (na americké klávesnici je to **Z** a **X**).
Po cestě sbírejte třešně, jež doplňují energii, kterou vám naopak ubírá Troll a trny v hradu.
Na začátku vezměte list, sirku a kbelík s vodou **(25,26,27)** a v tomto pořadí je použijte u dveří. Východ je volný, jděte tedy k Trollovi **(7)**, ale nedotýkejte se ho. Pouze si vezměte krumpáč **(8)**. Jděte ke královskému trubačovi **(9)** a promluvte si s ním. Dozvíte se, že král odjel na lov a hrad střeží zlý Troll. Když se dozví, že vy pomůžete, nabídne vám létající koberec, který neberte. Jděte dále, seberte klec **(10)** a promluvte si se lvem **(11)**. Troll ho hodil do keřů a chudák lev má nyní v noze trn. Teď mu ale pomoci ještě nemůžete, takže běžte dál a na mráčku si vezměte plán k stavění mostu **(11)**. Dole rozbijte kámen **(14)** krumpáčem a v jeskyni seberte zlatou cihlu **(13)**. Přeplavte se přes řeku Styx na loďce **(15)** a převozník **(16)** si od vás vezme zlatou cihlu. Promluvte si s ním a uslyšíte přání: „Kdyby jen má loďka plula rychleji!“. Za magnetofonem najdete třešně. Před myšku **(17)** položte klec, avšak takhle snadno ji nechytíte. Vyskákejte nahoru a na kraji plošinky označené **(18)** použijte plán na stavění mostu. Vida, cesta dál je postavena. Přes mráček skočte do hradu a seberte zlatou harfičku **(20)**. Nevábného sloupu s nedotýkejte. Po stromech vyskákejte až téměř nahoru a po mráčcích se dostaňte do nebe. Truchlí zde svatý Petr. Napřed vám řekne, že ještě nepřišel váš čas, tak co tu děláte. Na dotaz, proč je tak smutný, odpoví: „Nemohu najít svou milou...“. S tímto problémem mu asi nikdo nepomůže, zkuste mu tedy nabídnout zlatou harfičku. Hned se rozveselí a odměnou vám bude svatý sýr. Hned ho dejte myšce **(17)** do klece, skočí do ní a odkryje třešně. Klec vezměte a položte ji před Trolla **(7)**. Troll se myšky lekne a uteče.

Za jeho zády najdete extra život.
Vydejte se do králova hradu. Seberte motor **(6)** a starý klíč **(5)**. Ovladač padacího mostu **(2)** zrovna nefunguje. Vraťte se až k převozníkovi **(16)** a motor mu dejte. Loďka se zrychlí a vy za odměnu dostanete kosu. Pomocí kosy posekáte trny na sloupu v čarodějově zámku. Odměnou budou třešně. Běžte dále a seberte trubku **(21)**. V místnosti, kde nad vámi chodí zlý Dizzy neberte klíč! Propadli byste se totiž do vody, protože zlý Dizzy by stiskl ovladač padacích dveří. Jděte nahoru a otevřete dveře klíčem z druhého hradu. Uvidíte svou milou Daisy, která však tvrdě spí. Můžete ji líbat, jak dlouho chcete, ale nejste princem, takže se nevzbudí. Musíte se tedy stát princem. Běžte do místnosti se zlým Dizzym. Nemáte dost síly na to, abyste nechali zlého Dizzyho propadnout. Běžte tedy dál a na věži seberte kleštičky **(22)**. Vyskočte si pro třešně a potom běžte až ke lvovi. Kleštěmi mu vytáhněte trn z nohy. Vraťte se ke zlému Dizzymu a v dolní části místnosti položte trn (ne však na místo klíče **23!**). Běžte do horní části místnosti a přejděte ji. Zlý Dizzy se napíchne na trn a je od něj pokoj.
Vraťte se dolů a můžete konečně vzít francouzský klíč **(23)**. Běžte k trubačovi a dejte mu trubku. Dá vám za ni knihu vtipů. Jděte k ovladači padacího mostu **(2)** a opravte ho klíčem. Most spadne a vy se přes něj dostanete do zahrady, kde truchlí králova dcera. Promluvte si s ní a potom jí dejte knihu vtipů. Princezna se trochu rozveselí a zahodí prapor, že prý je jí k ničemu. Vy si ho ale vezměte a běžte ke stojanu na prapor **(4)**. Prapor vyvěste. Objeví se trubač, že prý, když visí prapor, musí už král být doma a že musí na jeho počest zatroubit. Král to uslyší a vrátí se z lovu. Promluvte si s ním. Napřed vám nebude věřit, že jste vyhnal Trolla z hradu a rozveselil jeho dceru, ale za chvíli vytasí meč a pasuje vás na prince z Yolkfolku. Hurá za Daisy, políbit ji. Vaše láska se probudí, ale konec to ještě není, protože na vás chce dvacet třešní, aby mohla upéci koláč, který slíbila Grand Dizzymu. Třešně tedy najděte a vraťte se k Daisy. Zbytek již uvidíte sami. Někdy příště se těší

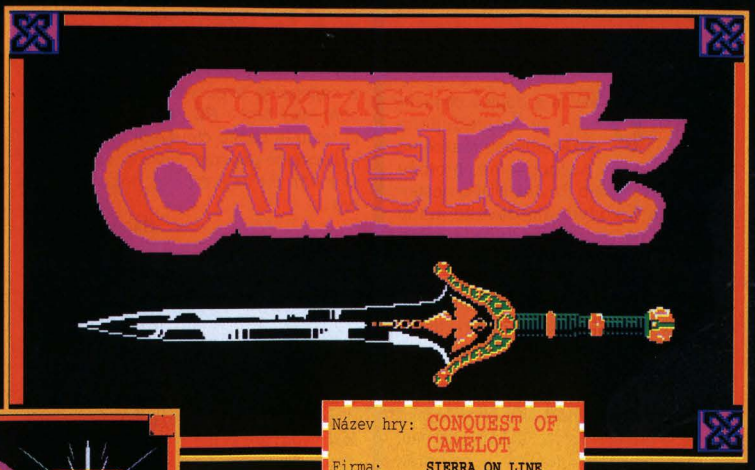
Jarda neboli **GIMBAL**

Název hry:	YOLKFOLK DIZZY
Firma:	CODE MASTERS
Rok výroby:	1992
Typ hry:	chodička skákačka
Na počítač:	Sinclair,ST,AMIGA
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	normální

Originalita	60	xxxxxxxxxxx
Zábava	72	xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	66	xxxxxxxxxxxx
Grafika	78	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	74	xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	0	

EXCALIBUR verdikt: 69%

Poznámka: Nekonečná série Dizzyů nekončí ...



Název hry:	CONQUEST OF CAMELOT
Firma:	SIERRA ON LINE
Rok výroby:	1990
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC, AMIGA, ATARI ST
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	střední

Originalita	81	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	90	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	88	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	64	xxxxxxxxxxxxx
Hudba	68	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	0	

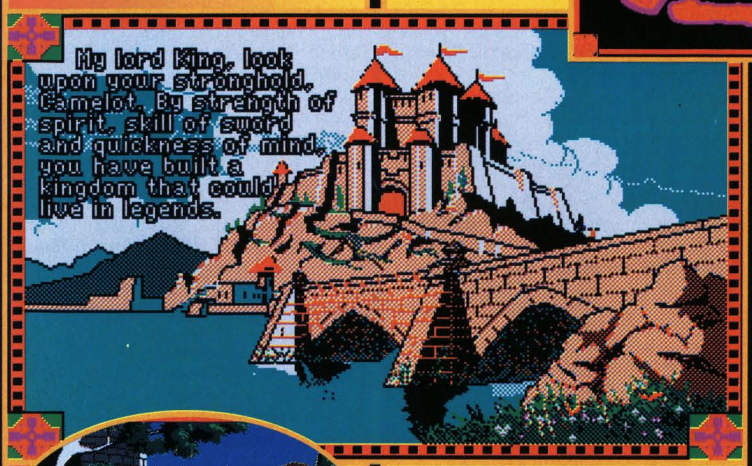
EXCALIBUR verdikt: 77%

Poznámka: Stará, ale na svou dobu moc dobrá věc.

Vítejte opět v mém archivu, vítejte ve světě Sierry, jedné z nejlepších adventure firem. Tentokrát to nebude jen stará SIERRA, ale i starý čas, kam se přeneseme. Hra CAMELOT, i když starší, patří mezi ty nejlepší Sierrácké výkony a bude navždy zanesena v klasikách pařby dvacátého století. Kdo pamatuje film, který snad dal i název našemu časopisu, ten si rád zahraje na krále Artuše i jeho druhy.

V ZÁMKU

Na mapě zámku se pohybuj pomocí kursoru, tam, kam chceš vejít, ťukni myší. Nejprve dojdi k Merlinovi. Prohlédni si pokoj, předměty, kouzelníka, zeptej se na Gawaina, Galahada, Launcelota a na královnu /LOOK AT ROOM, LOOK OBJECTS, ASK ABOUT GALAHADE, GAWAINE, LAUNCELOT, QUEEN, TALK TO MERLIN/. Dojdi do královniny zahrady, vezmi růži, zeptej se na poselství růže, 4x promluv s královnou a pak ji na rozloučenou polib. /to můžeš i stokrát, ale po čase je to nuda



LOOK
AT BOWER, GET
ROSE, ASK ABOUT MESSAGE OF ROSE, TALK TO QUEEN, KISS QUEEN/. Pak se ještě zeptej na Launcelota a jdi do svého pokoje. Vezmi si šaty a váček na peníze /LOOK ROOM, CHANGE CLOTHES, GET PURSE/. Jdi zpět k Merlinovi, zeptej se na pohár Grail, podívej se na mapu a prostuduj ji. F6kou mapu opustíš /ASK ABOUT GRAIL, LOOK AT MAP, STUDY MAP/. Přejdi ke stolu, prohlédni si jej pořádně, vezmi si svitek /LOOK DESK, LOOK AT SCROLL, GET SCROLL/. Jdi k truhle, otevři ji a vezmi si magnetický kámen /OPEN CHEST, GET LODESTONE/. Nyní jdi do pokladnice. Muži dej váček, promluv s ním, vezmi měděné, stříbrné a zlaté mince, zeptej se na Gawaine /TALK MAN, GIVE PURSE, GET COPPER, GET SILVER, GET GOLD, ASK ABOUT GAWAINE/. Ještě jednou zajdi za Merlinem a promluv si s ním. Nyní jdi do kostela, kde jsou dva oltáře. Nejprve jdi vlevo, klekni si, pomodli se, obětuj 1 zlatý, vstaň, klekni u oltáře vpravo, obětuj jeden zlatý /KNEE, PRAY, GIVE MONEY, STAND/. Vrať se do pokladnice a doplň peníze. Naposledy za Merlinem a promluv si s ním. Vyjdi na vnější dvůr, promluv se stráží, zeptej se na Galahada a nasedni na koně /MOUNT HORSE/. Vyjeď z hradu.

GLASTONBURY TOR.

Nejprve soše obětuj jeden měďák, od sochy se dej na západ. Promluv s lovcem o všem možném, kup kožešiny a oštěp /TALK TO MAN, ASK ABOUT FAMILY, ASK ABOUT PELTS, BUY PELTS, PAY /stříbrňák/, ASK ABOUT GAWAINE, TOR, GRAIL, BOARS, BUY SPEAR, PAY /opět 1 stříbrný/, ASK ABOUT BLACK KNIGHT/. Dále na západ. Teď se utkáš s kanci, pou-

žij Space, oštěp je výkonný. Až kance zabiješ, pokračuj na západ, promluv s vránou /TALK TO CROW, YES/, přejdi ke kostře, prohlédni si ji, vezmi si hedvábí /LOOK SKELETON, GET SILK/. Jdi na východ. Teď přijde akční část, musíš porazit černého rytíře. Až 3x zvítězíš, jdi na východ, podívej se na Gawaina a osvoboď ho. Promluv s ním, posaď jej na koně a jdi na východ /LOOK GAWAINE, ASK ABOUT GRAIL, PUT GAWAINE ON HORSE/. Promluv si s čarodějnicí, dej jí rukávec /TALK TO HAG, GIVE SLEEVE/. Jdi k podstavci, přečti si nápis /LOOK PEDESTAL, READ INSCRIPTION/. Jdi na západ, dojdeš k mluvícím kamenům, než vyluštíš hádanky, zešílíš, hru vydeletuješ, computer rozbiješ.
Proto pomoc od nás starců: hádanek je celkem dvacet, stačí znát asi patnáct. Napíši vždy jen první slovo veršíku a řešení, zbylých pěti zkuste rozluštit sami,

zakysl jsem na nich také.
1.You heard..ECHO, 2.If a man..STORM, 3.Each morning..SHADOW, 4.I am sun..SUN, 5.Until I am..TIME, 6.At the sound..MUSIC, 7.Three lives..water, 8.Lighter..ICEBERG, 9.Bright..WATEFALL, 10.You can see..mirror, 11.All about..AIR, 12.I am allways..FIRE, 13.When young..WINE, 14.I am only..SIEVE, 15. I turn around..KEY. Nyní se dej na západ, přijdeš do ruin, promluv s šíleným mnichem, znovu ho musíš najít a mečem zabít /taky fuška/. Najdi oltář, dej na oltář peníze /5 stříbrných/ a vezmi si klíč. Otevři studnu, namoč si ruku do vody /PUT MONEY ON ALTAR, GET KEY, USE KEY, OPEN WELL, PUT HAND IN WATER/. Teď jdi S,V.V,J a dojdeš do OT MOOR.

OT MOOR.

Jdi na východ a na sever.
U lámajícího se ledu se zastav. Teď si vzpomeň na poselství růže, které ti sdělila královna. Napiš:LOVE IS MY SHIELD. Sleduj vír růžového pylu, dojdeš do zámku královny ledu. Prohlédni si královnu, dej jí srdce, uvolni Lancelota /LOOK WOMAN, TALK WOMAN, GIVE HEART, RELEASE LAUNCELOT/. Na otázku na test odpověz YES. Opět nekonečné lámání hlavy, trpké bezesné noci, ale naše vyluštění je k dispozici. Musíš odpověďet na 3 otázky ohledně květin na malém stromku. Tady jsou všechny správné odpovědi:
1.When light..ALMOND BLOSSOM, 2.Wise are..CRYSANTHEMUM, 3.For its sweet.. FORGET-ME-NOT, 4.It alleviates..DAFFODIL, 5.Surrounded..BUTTERCUP, 6.Oh,it is splendid..SUNFLOWER, 7.In time of grief...POPPY, 8.It can be..YELLOW LILLY, 9.If a dream..ANEMONE, 10.Known to priest..CORNFLOWER. Jakmile úspěšně absolvuješ test, dostaneš se ke své mule, jdi 2x na západ a odcestuj do Southamptonu. Jdi za šéfem přístavu.

Domluv a zaplať cestu do Gazy /TALK MAN, ASK ABOUT GALAHAD, PAY FOR GAZA - 3 zlaťáky/.

GAZA

Probudíš se v přístavu Gaza. Poslechni si rozhovor muže a hocha. Pak následuj chlapce. Poslechni si průvodce. Sled příkazů: EAT, DRINK, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT GODDESS, ASK ABOUT SIX GODDESSES. Napiš si jména a patřičné symboly, budeš je potřebovat později. Další příkazy :ASK ABOUT GUARDIANS, ASK ABOUT TEST, STAND. Odejdi z Al-siratu, jdi za Hamidem, dokud nedojdeš k tržišti. Vodu nepij, je otrávená, tas meč a zažeň Hamida. Jdi na východ, podél kostry, jdi na sever, až k budově s náměstíčkem, Jdi vlevo doleva dolů. Opět série příkazů: DRINK, ASK ABOUT POOL, ASK ABOUT AQUADUCT. Jdi po schodech nahoru a na sever, až dojdeš k bráně se čtyřmi strážemi. Zaplať čtyři měďáky, jdi na západ podél zdi, dostaneš se k bráně do Jafy. Vejdi do města.

JERUSALEM

Nejprve budeš okraden, ale není proti tomu ochrana. Prodej mulu /TALK TO MOHAMMED, SELL MULE/. Jdi na J,Z. Příkazy: LOOK WOMAN, TALK TO WOMAN, BUY APPLE, PAY APPLE-1 zlatý stačí. Jdi na V, TALK TO MAN, jdi doprava, TALK WOMAN, BUY FELAFEL, PAY-1 měděný, GIVE FELAFEL TO URCHIN. Jdi na J, na Z., až dojdeš k tlustému muži. TALK MAN, BUY MIRROR, PAY-2 stříbrné, jdi na J, a zavolej YELL FOR MARI, TALK TO MARI, ASK ABOUT VEIL, THROW MIRROR. Jdi zpět na J, k obchodníkovi s textilem: GIVE VEIL. Jdi 2x na západ: TALK TO FAWAZ. Jdi na J a na Z. ,TALK TO HAYYAM. Jdi na jih. BUY HERBS, jdi na J a Z. TALK TO FAWAZ, BUY LAMB - 6 měděných. Jdi 2x na východ. GIVE LAMB Sáře. Jdi 2x na západ a TALK TO MAN, BUY RELIC, PETER, PAY-1xzlaťák. Jdi na východ a TALK TO TARIQ, GIVE RELIC. Jdi na jih, na východ. Zaklepej na dveře, GIVE BROOM. Můžeš vejít do noclehárny, pokud se chceš vyspat. Ráno jdi na východ a TALK TO BEGGAR. Jdi na jih, 2x na východ. BUY CHARCOAL, PAY - 2 měďáky. Jdi na jih, 2x na východ a GIVE CHARCOAL TO BEGGAR. Jdi na jih a 2x na západ, TALK TO GIRL. Jdi na východ a TALK TO ALL, BUY GRAIN, PAY - 3 měďáky. Jdi zpět k dívce, jdi ke kleci a SCATTER GRAIN. Jdi na jih a na západ, TALK TO WOMAN. Jdi 2x na západ a LOOK DOOR, KNOCK, vejdi do domu a TALK TO FATIMA. Na všechno odpovídej NO. Dále:
LOOK FATIMA, ASK ABOUT GRAIL, ASK ABOUT TETST, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT CATACOMBS, ASK ABOUT HIEROPHANT, GIVE PURSE a vejdi do dveří vpravo. Další bolehlavý hlavolam - to už je mistrovství republiky hádankářů a křížovkářů! Vkládej správné symboly do správných čtverců:1 .To the Romans.. CERES, 2. To the Egyptians..ISIS, 3.Her hearth.. VESTA, 4.The Israelites..ASTARTE, 5.She was renowned..ATHENE, 6.Her sacred.. VENUS. Po testu jdi k žebrákovi, TALK TO BEGGAR, ASK ABOUT GALAHAD, OPEN CATACOMBS. Otevře ti cestu do katakomb.

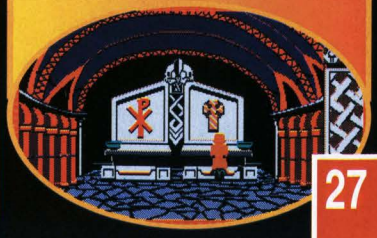
KATAKOMBY

Když budeš procházet katakombami, pořádně se rozhlížej, nejprve najdeš mumii dítěte s medailonem LOOK MUMMY, GET MEDALLION WITH SWORD/. Pak najdi sarkofág a READ INSCRIPTION, LOOK IN SARCOPHAGUS, GET GOLDEN APPLE. Od sarkofágu jdi na západ a 2x na východ. Jakmile vejdeš do místnosti, kde leží Galahad, kousne tě krysa. Proti jedu není léku, musíš jednat rychle, zachrání tě jen svatý grál. Jdi ke Galahadovi a GIVE ELIXER. Jdi na Z, 2x S, V, J a skrz zeď. Dále:LOOK STATUE, PUT GOLDEN APPLE IN PALM. Teď musíš zodpovědět otázky Afrodité :1...6, 2...???, 3...LIFE, 4...WOMAN. 5....APHRODITE, 6..THESEUS. Afrodité ti poradí, jak ven z katakomb. Jdi na Z,V,J,V,J,S. Použij magnetický kámen, abys vždy věděl, kde je sever. U východu bude kostra LOOK SKULL. A nyní jdi nahoru po schodech.

CHRÁM

Choď chrámem, dokud nepotkáš Saracéna. EAT APPLE, abys dostal sílu a GET HELMET. Zabij Saracéna, pak GET DOVE, a ASK MERLIN ABOUT THE SPIRAL. Jdi na východ, ke zbytku šestého sloupu a PUSH PILLAR. Konečně jsi našel svatý grál. Teď už jen zabít posledního Saracéna a GET GRAIL. A tohle už je skutečně konec.

Cpt Vlada



Vážení čtenáři,

Většina z dopisů obsažených v následujícím pokračuji budou reakce na číslo 18, což je pochopitelné, protože jsme to do milulého EXCALIBURu nestihli a vůbec. Úvodem ale dovolte jednu myšlenku, na kterou nebylo jinde místo. Mezi spoustou dopisů, které nám tentokrát přišly je pár takových, které se vyloženě zastávají pirátského kopírování a vyčítají nám, že MY SE PIRÁTŮ NEZASTÁVÁME. Někteří z vás jsou dokonce ZNUDĚNI tím naším opakováním faktu, že pirátské kopírování her je nelegální a nezákoné. To už nám sice připadá jako neuvěřitelné, ale dobře, ukecali jste nás. Už těch našich trapných poznámek necháme a na omluvu vám trochu vyjdeme vstříc - v příštím čísle zveřejníme kompletní seznam všech známých počítačových pirátů v České republice i s jejich adresami, cenami za disketu či za jeden MB a informací o kvalitě jejich služeb. Uděláme to proto, aby si již nikdo z vás nemusel dělat starosti, kde tu kterou hru sehnat a kolik za ni zaplatit. Ve speciální příloze dáme veřejnosti k dispozici i jména a adresy VŠECH minulých i současných zákazníků těchto pirátů (každý ví o přesných seznamech pirátů), abyste nemuseli kupříkladu vyhledávat přímo onoho piráta, ale mohli si hry nahrát třeba od vašeho kamaráda, který je pirátovým zákazníkem. Potom sice nezbude než doufat, že softwarová policie nečte EXCALIBUR, ale co naplat - všechno pro našeho čtenáře...

Problematiku pirátství a nelegálního kopírování jsme snad již uspokojivě vyřešili a můžeme se věnovat vážným záležitostem spojeným s naším časopisem. Budeme se věnovat dopisům, kterých přišla hromada a za které vám celá redakce hromadně děkuje. A tady je náš první příspěvek, který je zároveň posledním příspěvkem týkajícím se nelegálního prodeje her:

Vážená redakce a hlavně čtenáři inzerátů,
jsem nucen vám sdělit jednu nemilou zkušenost. Pokud si někdo z vás objednal či teprve bude objednávat výměnu software s p. Michalem P. bydlištěm v ulici ABC č.XY, Havlíčkův Brod, tak předem ze své zkušenosti vás musím varovat. Objednal jsem si u tohoto pána software sice „jen za" 10,- Kč, ale již je to přes měsíc a neobdržel jsem ani po několika výzvách nic - ani zpět prázdnou disketu. Na písemné výzvy nereaguje a na telefonu není k zachycení. Takže pozor, dotyčný Michal P. KRADE DISKETY!!!

S pozdravem ***JAN K.***

PS: Prosím o zveřejnění textu

Lidé jsou zlí, lidé lžou a lidé kradou. Nejen že kradou diskety, ale chtějí i krást software výměnou či koupí za mrzký peníz od jiných zlodějů. Protože jsme se ale rozhodli, všehna jména těchto lidí (tedy i vaše, pane Jane K.) zveřejnit až v **PŘÍŠTÍM EXCALIBURu**, máte ještě možnost svoji disketu získat zpět, než se o jméno onoho piráta bude zajímat více lidí, než jen zklamaní kupující. Naši čtenáři si ale můžou být jisti, že adresa Michala P. bude v našem seznamu obohacena i o vaši zkušenost.

Dalším příspěvkem je vlastně vytržená stránka ze zahraničního časopisu BIT č.6/93 tato stránka je reklamou firmy ULTRASOFT, která je autorizovaným distributorem několika softwarových firem, mimo jiné firmy DOMARK. Jedná se o reklamu na hru AV8B HARRIER ASSAULT. U této reklamy je mimo jiné text *„Extrémne rýchly a realistický. Jeden z najlepších leteckých simulátorov, aké som kedy hral. -* ***PC FORMAT***" -. U tohoto textu je naším čtenářem, jehož jméno je nečitelné připsána šipka s textem: *"Buď si z nás Bit dělá blázny, nebo je to jiná hra.„*

Bez komentáře.

PS: Doufám, že můj dopis otisknete

Všem co mají co dělat s obsahem Excaliburu

vaše obálka je vždy poutavá, ale co se obsahu týče, to se nedá říct. Vaše rychlost vydávání aktuálních her je podivná. Vydáváte návody a recenze s jednoměsíčním zpožděním. Možná je pro vás těžké nové hry sehnat, ale to je váš problém. Také by mě zajímalo, kde hry berete. V Ex. uvádíte, že kopírovat hry je trestné atd. Dnes však 99% těch, kteří chtějí hry si je seženou rychleji než vy. Ještě k obsahu. S těmi videohrami jste to přehnali. Uvádíte, že je to časopis "počítačových her „takže videohrám STOP. Podle her, které vy uvedete se nemůže čtenář pořádně orientovat ve světě novinek.

U dalšího dopisu nashle ***PAVEL Z BRNA***

Vážený Pavle z Brna (mimochodem, zajímalo by nás, jak to dělají třeba ve škole, když tě chtějí k tabuli. To volají Zbrna, je tady ten Zbrna???), nejprve bychom ti chtěli sdělit, že P.S. znamená "Post Scriptum„ pochází to z latiny, znamená to "to, co následuje po tom, co již bylo napsáno„ a obvykle se to řadí na konec dopisu. Dále chceme upozornit čtenáře, že dopisy uveřejňujeme na základě jejich zajímavosti a věcnosti, a ne na základě toho, zda obsahují věty typu "Doufám, že to otisknete„ „!!!BUBU-BU!!! Otisknout!!!! GRRRR!!!!! VRRRRR!!!!„ „Jestli můj dopis nevytisknete, tak si něco udělám" nebo „Klidně to nevytisknete, ale následky si přičtěte sami..." To jen pro pořádek.

Teď už ale k tvému dopisu. Konkrétně nám, jako redakci se třeba obálka č.18 vůbec nelíbila, ale to jen tak na okraj. Pokud jde o zpoždění, nebylo způsobeno ani tak námi, jako skutečnostmi, které jsme ale již vysvětlili minulém EXCALIBURu, konkrétně v úvodníku. Druhým faktorem, který se ti už možná tak zdát nebude je skutečnost, že softwarové firmy znají a používají termín jako „release date", což je datum, ke kterému je originální hra dána do distribuce. Je všeobecně známou skutečností, že řada schopných pirátů prodává nejrůznější nedokončené, ale i funkční verze dlouho před tímto datem. S tím se nedá nic dělat, ale my nebudeme uveřejňovat ani recenze ani návody na hry, které ještě oficiálně neexistují!

Pokud jde o rozdíl počítačové hry a videohry, nejsme si tak úplně jisti, jestli tě chápeme. Pod termín počítačové hry podle tebe tedy spadají jen hry na domácích počítačích. Všiml sis někdy, že hry na videoautomatech, domácích hracích automatech (nebo jak k čertu se ty krabičky vlastně už jmenují...) se nápadně podobají a někdy jsou úplně stejné jako ty na domácích počítačích. Potom by ale znamenalo, že počítačové hry, jsou hry pro takové stroje, které vypadají jako počítač. OK. Ale jaké je kritérium „počítačovosti"? Že má počítač klávesnici? Možná, ale ruku na srdce - kolikrát při hraní akčních her na počítači použiješ klávesnici? Že má počítač monitor? Phe, každý přece ví, že automaty můžeš připojit i na monitor (viz SCART adapter pro SNES atd.). Že je počítač dražší? To přece záleží na druhu počítače a videoautomatu. Zkrátka a dobře, hry na videoautomatech jsou hry stejně tak, jako hry počítačové. A o těch psát budeme. I když jsme jim v minulém čísle příliš místa nedali...

Vážená redakce. Čau!
Jednou z věcí, která se mi na vás líbí, je spojení seriózności a ironie, s níž odpovídáte na dopisy. Tak jsem zvědav, co si počnete s mým gulášem připomínek. Nechci psát o drobných rozdílech v subjektivních názorech, nebudu plivat na hry, které, ač se mi vůbec nelíbí, mnoho jiných lidí je potřebuje ke štěstí (Powermonger, Desert Strike), nebudu vám nabízet studium jazyků. Musím však strašlivě seřvat chudáka ICE za pochvalnou recenzi na BODY BLOWS, která je kopou nekritických dezinformací.
„Úžasná rychlost animace" je tu způsobena tím, že všechny pohyby mají málo animačních fází (asi tak 3-4), za což by se styděly i bojovky na 8 - bitech. Navíc musíte být slepí, jestli nevidíte, jak SPROSTĚ se BODY BLOWS opičí po STREET FIGHTER 2 - nejen systémem zápasů, ale skoro vším - dvě postavy se shodnými technikami, jedna žena, stejná vítězná gesta atd., apod., aj. Grafické srandičky v pozadí, které ICE tak vychvaloval, jsou rovněž u SF2 (ale nedivím se, že si toho nevšiml. SF2 je opravdu krajně strhující hra, kde na nějaké pozadí nemáte čas ani pomyslet). Jedno však TEAM 17 zapomněl okopírovat. Jejich bojovníci jsou všichni z jedné šablony (podobná postava, postoj, obličej), kdežto postavy v SF2 vykazují zajímavou a všestrannou různorodost. ICE by zřejmě občas potřeboval trochu zmrazit (?!). Navrhuji zavřít na 24 hodin do skladu „estéček" (Lee se toho jistě rád ujme)

PAVEL

Dopis ještě dál pokračuje, ale my už tolik místa bohužel nemáme. Pokud jde o BB, nemyslíme si, že by recenze od ICE byla přehnaně euforistická, idealizující či extrémně pochvalná. Pokud jde o originalitu BB, nezbývá než ocitovat „...Úvodem ještě připomeňme, že TEAM 17 se nijak neopájí sny o své vlastní originalitě - myšlenka i způsob bojů je zcela převzata ze SF 2..."
V řadě míst máš jistě pravdu, BODY BLOWS ale rozhodně nepatří mezi špatné hry. Nutno ještě dodat, že ICE se po přečtení tvého dopisu rozhlédl jestli v redakci není Lee a potom tvůj dopis roztrhal, sežral a zapil inkoustem, aby ho Lee nezavřel do skladu estéček ani na jedinou vteřinu, protože takové mučení by ICE určitě nepřežil...

Vážená redakce EXCALIBURu, strašně rád bych si koupil počítač AMIGA 500. Prostřednictvím tohoto časopisu bych se vás chtěl zeptat:
a) když u hodnocení her uvádíte, že je hra na počítač AMIGA, mám tím rozumět, že je tato hra i na AMIGU 500?
b) když nemám monitor, ale televizi, vyplatí se AMIGA 500 koupit?

Předem děkuji za radu. ***Luboš M.***

a) ano
b) ano

Vážená redakce
Jsem nesmírně rád, že jste dostali do rukou můj dopis. Mohu Vám pogratulovat, váš časopis je prvotřídní. Jsem poctěn, že vlastním několik exemplářů, jak starší tak novější, ale má to jeden háček. Pokaždé, když otevřu bombastický EXCALIBUR, tak už jsem na konci. Myslím si, že váš časopis by mohl být přeci jenom trochu objemnější. Možná, že ta skvělá úprava sežere všechny náklady, ale zkuste řešit úpravu tak, aby bylo více stran za stejný peníze. Vemte si příklad třeba z CHIPu. Jinak pozdravuju všechny GAMESníky redakce EXCALIBUR.

Váš věrný pařan GEORGE

Vážený GEORGE.
Věř nám, že nemáme jiné přání než zvýšení počtu stran (no, já si ještě přeju vilu na Floridě, Rolls Royce, přátele ve vládě a úlevy na daních - ICE). Pokud jsou naše informace správné, je sice v možnostech vydavatelství PCP počet stran EXCALIBURu zvýšit, ale vzhledem k dalším probíhajícím projektům (PIXEL, PC-FORMÁT) k tomuto rozšíření pravděpodobně v nejbližší době nedojde. I když nás tato situace mrzí, nikdo po nás nemůže chtít, abychom se k PIXELU či PC-FORMÁTu obšírněji vyjadřovali. PIXEL je nejlepší časopis, jaký jsme v našich mrzkých životech doposud viděli, a to, co si myslíme o PC-FORMÁTU se v žádném případě nehodí na stránky slušného časopisu. Tolik k počtu stran.

Vážená redakce!
Předem přijměte můj srdečný dík za veledílo, které se bez nadsázky dá označit za „tištěný pařanský sen". Moc a moc (68000 krát) díky.
Dlouho jsem žil v domnění, že redaktor Excaliburu je permanentně pařící polobůh, který ve chvilce volna sfoukne článek a pak čeká, jak ho pařani oslavují a pařanky obdivují. Tohle je můj sen. Soudě ale dle dopisů z čísla 18, skutečnost mi připravila tvrdé zklamání. Co dokáží za „hlínu" napsat někteří MYsLÍCÍ (se) LIDÉ?! Hlavně majitelé konzolí se vytáhli. ICE - můj bezbřehý obdiv k odpovědi hodné gentlemana - superpařana.
Proč píši? Jsem commodorista jako poleno (C64 a AMIGA 600), ale mí přátelé jsou převážně PC-čkáři, ataristé, sinclairisté a lidé z dalších klanů.
Ačkoli jsem Amoun zavilák, velice rád rašpluji i ostatní počítače a důležité pro mne je pouze dobrá zábava má a mých přátel. Mám své názory a za ty se nestydím, stejně jako mí přátelé. Každému co jeho jest. Dialog ON.
Díky ze subjektivní hodnocení her. Bezvadně se to čte (a že mám na něco jiný názor přeci nevadí - alespoň je co číst).
Vaše návody jsou príma, jen se občas cítím méněcenný. Po prohlédnutí EX.18 jsem si řekl, že PERSONAL NIGHTMARE dopařím také. Ale ouha. Přežil jsem max. 2 dny a každý den udělal či nakousl něco málo přes 2/3 toho, co vy. Klobouk dolů. nakonec zapínám počítač a vedle Mouse Pas rozevírám časopis. Pardon. Časopis. Takovému čtivu a nezničitelným Joyům se vyká.

(na tvoje otázky bohužel nezbylo místo. Omlouváme se - red.)

A na závěr. Malá, hnědá, tváře divé, pod plachetkou osoba, joyák v ruce, oči křivé, kde je časák...to je doba. Snad kdyby pravidelně...už mlčím. I kdyby byl 2x dražší, stojí za to.
Ať velké modré C= svítí navěky

Tiger Eye

Pokud jde o otázky našeho polobožství, nejsme si sice tak docela jistí, ale pravděpodobně budeme asi normální lidé z masa a kostí (a krrrrveeeeee - ANDREW), jako všichni ostatní. Co se týká druhého odstavce, nevím, jestli mě chváliš nebo si ze mě děláš srandu, ale i tak děkuji (ICE). Zbytek dopisu jsme otiskli proto, aby čtenáři viděli, jak je čeština krásný jazyk a proto, že jako jeden z mála pařanů jsi tolerantní i k ostatním „klanům". Díky za pochvalu.

Vážená redakce,
tak jsem se konečně dočkal osmnáctého čísla Excaliburu. Nebudu se tady rozepisovat o tom, jak je váš časopis dobrý atd. Chtěl bych upozornit na jeden problém,

který trápí nejen mně, ale určitě i spoustu jiných. V posledním čísle jste zvýhodnili předplatitele stálou herní přílohou **EXCALIBUR+**. Je to jistě chvályhodný počin, ale mysleli jste i na ty, kteří si EXCALIBUR nemohou nebo nechtějí předplatit? Já osobně bych si jej předplatil, kdybych nebydlel v paneláku. V čem spočívá problém? No přece v tom, že v panelácích (i jiných domech) se ze schránek ztrácí noviny, časopisy, dopisy. Měl jsem takto předplaceno několik časopisů, ale po určité době jsem je musel odhlásit. Důvod? Jasný: mít sbírku časopisů složenou jen z lichých nebo sudých čísel je nesmysl. A zloději, ti chodí pravidelně. O tom by jsme (bychom - red.) mohli psát dlouho a dlouho. Marně přemýšlím jak to vyřešit, abych i bez předplatného získal EXCALIBUR+. Od někoho si jej nechávat zkopírovat mi připadá neekonomické. Říkáte, domluvit se s někým komu se EXCALIBUR neztrácí a předplatit si hu u něj? Dobrý! Ale nikoho takového neznám. Tak co říkáte. Nešlo by to nějak „sfouknout"? Já na to zatím nepřišel.
Do dalšího období Vám přeju...Však to

S pozdravem ***Ing.František P.***

Ať se to zdá jakkoli nelogické, my redaktoři EXCALIBURu, kteří pro vás mimo této rubriky připravují i celý zbývající obsah tohoto časopisu, nejsme myšlenkou EXCALIBURu+ zase tak extrémně nadšeni. Po pravdě řečeno - jsme zásadně proti. Pokládáme za zbytečné, aby si čtenář musel časopis předplatit jenom proto, že v jakési bezvýznamné příloze je návod či recenze, který/kterou by si rád přečetl. Pokud jde o nás, píšeme články pro VŠECHNY hráče bez rozdílu a je nám líto, že jsou tímto opatřením rozděleni na „řadové" hráče a „vyvolené" předplatitele. Jak již jsme ale zdůraznili několikrát, není to skutečnost, kterou bychom mohli jako redakce ovlivnit jinak než ošklivými pohledy, které budeme vrhat na našeho vydavatele. Je to stejný problém jako například otázka počtu stran - nejsme v těchto věcech kompetentní činit jakákoli rozhodnutí či situaci ovlivnit.
Vaši situaci samozřejmě chápeme. Možným řešením je si pro přílohu dojet přímo do naší redakce, ale to vzhledem k vašemu bydlišti není zase tak geniální nápad. Jediné, co vám můžeme poradit je, abyste příští dopis s tímto problémem nadepsal Vážený Vydavateli. Ale to už vám na něj takhle obšírně neodpovíme my - vaše redakce.

Milé spřízněné duše!
V poslední době jsem se zabýval otázkou, který počítač je na HRY lepší, jestli AMIGA nebo PC s VGA a SoundBlasterem. Po přečtění recenze na dungeon EOB 3 mohu podle svého názoru prohlásit, že AMIGA. PC rychle zastarává. Mám PC AT. EOB 1 a EOB 2 jsem spustil bez problémů a velice se těšil na třetí díl. Haha, on běhá pomalu na PC 386! Nebudu vám popisovat, jaký jsem dostal vztek. Ale taková hra bohužel není jedna. CO takhle LEGACY, WING COMMANDER 2, KING's QUEST 6 a ostatní žhavé novinky? Podle mne nemá obyčejný PCčkář šanci. Amigoun s DOSem 2.0 ano. Pokud si koupí za celkem mrzký peníz alespoň 20MB harddisk, neodradí ho ani takové projekty, jako INDY 4 na 10 či kolik disket. Na PC zastarává hardware. Na AMIZE velmi málo. A v 90% se tam objeví takové projekty jako na PC. Možná, že harddisk na AMIZE je ještě rychlejší než 128K Cache PC. PC za to nemůže. Je to dobrý počítač. Za toto „zastarávání" mohou firmy, které dělají jen na nejnovější typy a na starší kašlou. Kdybych v hradu Darkmoon potkal firmu SSI, mými bojovníky bych je rozmašloval na kousky a ještě do nich vrazil +5 LONG SWORD (to za toho EOB3).
Ať žije AMIGA a PC v superkonfiguraci, kterou moc lidí nemá. Samozřejmě, toto je jen můj názor. Kdo má PC 486 se k tomu bude stavět jinak.
Přeji vám mnoho úspěchů, váš časopis je SUPER.

Mirek B. (GANDALF)

Milý Gandalfe,
Pokud tě PCčkáři neumlátí originálkami dříve, než dočteš tento EXCALIBUR, dovol, aby ti na tvůj dopis odpověděl jeden z AMIGOUNů v redakci - ICE. Není to jen koncentrovaný AMIGOUN, neboť již zprznil svou duši prací a hraním na PC, ale AMIGA patří ještě stále do jeho oboru, takže čti:
Podle EOB 3 přece nemůžeš posuzovat výkon či kvalitu počítače. Že se SSI s BEHOLDEREM 3 příliš nevytáhli je pravda, ale co naplat. To přece nesvědčí o chybách PC. Je také otázkou, co rozumíš pod pojmem AMIGA. Je jistě rozdíl, jestli budeme mluvit o AMIZE 4000 nebo o AMIZE 500, kterou si dovoluji vlastnit i já. Harddisk je sice hezká věc, ale ujišťuji tě, že tolik her na AMIZE zase neurychlí. Odpadne sice zdlouhavé nahrávání, ale ani tak není úplně vypuštěno a v některých případech si počkáš i u harddisku. Kromě toho přibližně polovina her harddisk nepodporuje a některé firmy (jako třeba TEAM 17) ani nevědí, co to harddisk je. Pokud jde o srovnání her na PC a AMIZE (budeme uvažovat PC 386 na 40 Mhz a AMIGU 500 s harddiskem), jsi mimo! Podívej se třeba na SYNDICATE na AMIZE, kde ve vyšších trvá řadu minut, než postavičky přejdou z jednoho konce města na druhý, kterého postavy na PC dosáhnou během 30 sekund. DUNE II sice na AMIZE existuje, ale její rychlost zase ničím tak závratným není. O hře WING COMMANDER na AMIZE se ani nedá mluvit - jsou to jakési poskakující obrázky a nahrávání z harddisku je taky příšerné. Za naprostý vrchol v malé rychlosti AMIGY však zatím považuji hru SIMLIFE firmy MAXIS. Jedno jediné okno se zobrazuje přes třicet sekund (?!), zatímco na PC je pochopitelně ihned. Takto bychom mohli pokračovat dál ale zcela zbytečně.
Jestli si myslíš, že v 90% jsou hry z PC převáděny také na AMIGU, tak musíme, při vší slušnosti, říci, že „o myšlence na to, že bychom se zabývali pochybnostmi týkajícími se úvahy na téma, zda se tvůj názor blíží realitě, nejsme tak úplně přesvědčeni". Stručně řečeno - je to úplný nesmysl! Podívej se na pár her z poslední doby, které vzniky na PC - COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL, STRIKE COMMANDER, STRONGHOLD, GATEWAY 2, PRIVATEER, STUNT ISLAND, ALONE IN THE DARK, LEGACY, BETRAYAL AT KRONDOR a spočítej si, kolik z nich je i na AMIZE. Proveď kontrolní součet. Zadej stejný příklad kamarádům a nenapovídej jim. Ba ne, nebudu tě trápit takovými příklady. Výsledek je 0. Čistá a koncentrovaná 0! Samozřejmě, že některé hry jsou na PC i na AMIZE (DOGFIGHT) a některé jenom na AMIZE (BODY BLOWS), ale to už je úplně jiný problém.

Super EXCALIBUR!
najprv by som sa chcel vrátiť ku EXC.16, 17. Bol by som veľmi rád, keby ste opravili údaj, že tá super hra DUNE II je iba na PC, pretože na 100% je aj ma AMIGE 500. V EXC.18+ je pri CRYSTAL KINGDOM DIZZY iba AMIGA a ST a pri tom táto hra je aj na SINCLAIRI 48 Kb.
To vaše novo číslo EXC.18 nemá chybu. Páčili sa mi tie mini recenzie na vami vydané recenzie a manuály v minulých číslach. Tých 7 strán pre tie Nintendá a Segy môžte nechat, ale nie viac. Myslím, že to im stačí a závidím tie mini recenzie na str. 36 a 37. Takéto niečo by ste mali vymyslieť aj na počítače.
A teraz niečo ku DESERT STRIKE. V duchu som sa zasmál ako ste vychvaľovali „tú originálnu myšlienku" zobrazenia vrtulníka. Je jasné, že vy ste asi nevyrastali na SPECTRE ako ja a k mojím naj-hrám patrila aj hra CYCLONE od firmy VORTEX, rok asi 84, 85. Na vtedajší čas to bolo perfektné a aj teraz to predčí tie slabé výtvory, ktoré na SPECTRE vznikajú. Asi aj preto som si kúpil AMIGU. Chcel by som sa vyjadriť ku tomu horkému listu od Veroslava O. Podľa mňa nie je správne písať s heslom já mám MEGA DRIVE a ostatné mi je ukradnuté. Je podľa mňa zbytočné viesť žabomyšie vojny o tom, ktorý stroj je lepší. Podľa mňa má každý svoje klady a nedostatky. Strašne rád by som vedel, čo by asi písal keby mal AMIGU alebo PC. A čo sa týka súťaže, veď ak si nevšimli, tak na tej istej strane je súťaž fy DATART priamo pre nich, pri ktorej si ja ani neceknem. A neviem prečo by 8-mičkári nemali vedieť, čo to je FTL. Pretože táto firma vytvorila na Spectre hru SWEVO'S WORLD ešte pod starou značkou GARGOYLE GAMES a potom pod novou FTL napr. LIGHT FORCE, XEVIOUS, SHOCKWAY RIDER, HYDROFOOL, SCOOBY DOO, THUNDERCATS...

Martin L.

Takže postupně.
DUNE II je i na AMIGU 500. Omlouváme se všem čtenářům kterým nedostatek tohoto údaje způsobil problémy.
Pokud jde o DESERT STRIKE, tvůj odhad byl přesný - ICE, autor této recenze je odkojen na C64, a tak o hře CYCLONE neví zhola, ale opravdu zhola nic. Je otázkou, zda o ní vědí i hoši od ELECTRONIC ARTS...
Díky za argumenty obhajující naše soutěže. Tvoje znalosti tvorby firmy FTL jsou neuvěřitelné a prokazují, že tě SPECTRUM vychovalo k obrazu svému. Díky.

Vážená redakce
Zdravím ICEa, ANDREWa, LEEho, Pana Cpt.Vladu, SSC, LUKEho a pana vydavatele. Posílám všem taky pochvalu za poslední číslo EXCALIBURu. To bylo super. Eňo ňuňo, prostě paráda. Ale abych vás nepřechválil. Mám výhradu k recenzi hry SON OF CHUCK od ICEho. Jak přišel na to, že hra je na SINCLAIRA nebo ATARI. Sám mám DIDAKTIKA, ale o týhle hře jsem já, ani moji známí neslyšel. Jestli ji viděl a má pravdu, tak je to špica. Já si ale spíš myslím, že je to blud. Jaksi jsem taky nepochopil Pařanskou romanci II, a to se o mně zrovna nedá říct, že bych měl IQ bramborového salátu bez cibule. Něco pro ANDREWa: nejlepší byla pařanská balada! Hoši, díky za plakát BEHOLDERA III. Zeď se má na co těšit.....

Jan N.

Jak se to stalo s tím neštastným SON OF CHUCK. Jednoduše: ICE šel jednou pozdě večer domů z masážního salónu, když vtom na něj z okolojedoucího kočárku vyskočil kojenec s obrovskou palicí, praštil ho do hlavy a řekl mu, že jestli nenapíše do tabulky hodnocení hry SON OF CHUCK zkreslenou informaci, použije palici pro úder do zcela jiných partií, než je relativně chráněná hlava. Když se ICE probral, nezbylo mu nic jiného, než příkazu uposlechnout. Možná se také vracel z hospody a narazil do sloupu veřejného osvětlení, ale to není rozhodující. Důležité je, že v tabulce hodnocení hry CHUCK ROCK II byla chyba, za kterou se tímto omlouváme.
Pokud jde o Pařanskou romanci - názory se různí a toto je jeden z nich. Co se dá dělat (přečíst si to ještě jednou - ANDREW).

Vážená redakce,
zasílám vám takovou malou fintičku na ELVIRU 2. Když vidím, jak se ANDREW piplá se schováváním předmětů do dobře přístupných místností, byla by škoda ho jeho trápení nezbavit. Jde asi o toto:
Při nedostatku síly, kdy už vám program píše, že více neunesete, stačí udělat toto:

1. Klikněte na objekty, které chcete sebrat
2. Klikněte na ikonu ROOM
3. Klikněte na ikonu kouzlení
4. Klikněte na kterékoliv kouzlo
5. Klikněte na hmoždíř a dole se vám objeví prázdná okénka
6. Do těchto okének naskládejte potřebné věci
7. Potom neklikejte na hmoždíř (vlevo nahoře), ale na knihu (vpravo nahoře)
8. Nyní se pomocí funkce EXIT dostaňte zpět do hry
9. Klikněte na ikonu INVENTORY a hele, ty věci tam opravdu jsou

Martin K.

Díky. Co dodat.

Rubriku dopisů v čísle 18 jsme začínali básničkou, dnešní rubriku skončíme stejně. Dokonce básničkou stejného autora. V odpovědi v čísle 18 jsme vyjádřili podiv nad jistým slovem „COMPAING", jehož původ jsme neodhalili. Podívejme se, jak nám náš čtenář odpověděl:

Čau EXCALIBUR!!!
To jsem já, co jsem vám zkazil jednu (a doufám, že jich nebylo víc) stránku EX.18 svou „mírně propagandistickou" básničkou.

Jestli pořád hlavou hýbete,
co „compaing" má být?
Radu vám dám malou,
je to hra na dva a třiceti bit.
Však s velkým písmenem a A
místo O se píše - promiňte
mi, avšak můj pes
se ke mně líže.
Chtěl jsem říci,
že Campaing jsem napsat
chtěl, ale že se píše
velký C a A místo O,
že jsem zapomněl.

Když bych to dal do mluvy normální, tak jsem chtěl napsat asi toto: compaing má být Campaing EX15, str.7.

Martin S.

Hlavou hýbat nemůžeme,
svaly ztuhlé v křeči jsou,
smích udržet nezvládneme,
nezůstanem na nohou.

Co tě chlapče, co jen vedlo,
báseň novou vytvořit,
zase se ti tu povedlo,
slovo ono zpotvořit.

Rada naše musí tu být,
správný spelling pomůže ti,
nejde přece „English" ubít,
jinak je to všechno v řiti.

CAMPAIGN je to slovo pravé,
tak se dneska věci mají,
nepiš další básně hravé,
lidé se ti uchechtají!!!

Tak, a je to. Přišlo nám samozřejmě ještě obrovské množství dalších dopisů, ale na jejich zveřejnění se již dnes nedostalo. Můžete si být jisti, že jsme je všechny četli velice pozorně a že se pokusíme je vydat v některém z dalších EXCALIBURů. Pokud by se nám to nepodařilo, nezlobte se na nás, zachovejte nám přízeň a pište. Těšíme se zase příště u naší pravidelné rubriky, která se vám snad alepoň trochu líbí.

Vaše redakce

LARRY OPĚT NA SCÉNĚ

To, že jsou hry od SIERRy mojí láskou číslo jedna, to už asi díky Excaliburu není pro nikoho tajemstvím. Mnohokrát jsem v duchu i nahlas chválil i proklínal Robertu Williams při KING'S QUESTech, chechtal jsem se ve vesmíru s dvojicí „těch bláznů přes Rogera Wilca", četl jsem policejní příručky FBI, abych mohl hrát serii POLICE QUESTů, mnul si zarudlé oči při všech HERO QUESTech i jiných sériích, které z původní malé dílničky SIERRY vycházely a dnes vycházejí z výborné a silné firmy, která, alespoň podle mne dokáže v Kalifornii vyrábět přímo zázraky. A protože si myslím, že člověk se o své lásky má podělit /nemluvím o ženách, fajfkách a kartáčcích na zuby - o tyto 3 věci se nedělím nikdy/, pokusím se vás postupně seznámit s historií všech seriálů od SIERRY. A protože se už velmi brzy na trhu objeví delší dobu slibovaný LARRY 6, začnu tímto směšným erotickým seriálem.

Ten první, podle mne i nejlepší, si uhnal v Loftyho baru syphylis, ztratil poslední cent při hazardních hrách, byl původně jen dvojrozměrný a zasloužil se o velmi rozpornou kritiku na americkém prudérním kontinentě. Proti lechtivým scénkám se zvedla taková vlna odporu, že dokonce mnozí obchodníci je odmítali prodávat. Ve druhém pokračování jsou lechtivá dobrudružství tak vzácná, jako vlasy na hlavě Larryho „otce" Al Lowa. Objevuje se v něm již elegantnější EGA grafika a stále kvalitní humor a triky. Ve třetím dílu zapůsobilo horko ostrova v Tichém oceáně i na Al Lowa. Larry kouká do cizích pokojů a je unesen amazonkami z džungle. Když má dost kapitálu, může později kontrolovat i Patti, svou společnici. Čtvrtý díl vlastně neexistuje, pokračování Laffer Utilities nejsou ničím, ani hrou, ani zábavou, jsou jen sbírkou gagů a přebytečným požíračem místa na harddisku, prostě prvotřídní propadák. Poslední LARRY je už s Vega grafikou, ovladatelný myší, řeší logické problémy v oblasti pornoobchodu a upadne do spárů mafie. Hra je to graficky elegantní, obtížností jen podprůměrná.

Teď se konečně objevuje šestý díl: LEISURE SUIT LARRY 6, nazvaný SHAPE UP OR SLIP OUT. K radosti všech pařanů je nový LARRY program na super Vegu, s podporou 256 barev. Ikonový systém je opět SIERROU lehce vylepšen, objevuje se opět ikona se symbolem zipu, k čemu je to dobré, si asi každý domyslí. Inventory zůstává viditelná celou dobu, dokonce si můžete vybrat i stupeň nemravnůstek. Takže teď už jen vyčkat vánočního trhu a LARRY může opět vstoupit do vašich domácností, pardon, do počítačů.

Příště: série KING'S QUESTů

Cpt. Vlada

PRYČ S OCHRANOU PŘED KOPÍROVÁNÍM

Představte si, že kupujete silné, rychle auto, třeba Jaguara a váš obchodník vám sdělí, že po silnicích jezdí spousta bezohledných řidičů. Do auta vám zamontuje zpomalovací ventil a váš Jaguár bude jezdit jen devadesátkou. Že něco takového je nemožné? Tak si kupte jakoukoliv počítačovou hru. Více než polovina softwarových firem je přesvědčena, že hru v každém případě okopírujete, pokud vám v tom nezabrání otázkami z manuálu, které do hry vloží. Přitom ti, na které by se ochrana autorských práv měla nejvíce vztahovat, dokáží hru zkopírovat a tzv. odprotektovat do 24 hodin bez větších problémů. Nechci nijak vychvalovat práci „crackerů". Pirátské kopie škodí obchodu, škodí firmám, které hry vyrábějí, škodí i všem časopisům, protože výrobci nemohou vydat tolik peněz na reklamu, a vaše oblíbené časopisy o hrách jsou drahé. Na druhou stranu jsem měsíc co měsíc ve špatné náladě, když hru, která je proti pirátům chráněna mechanismem diskcopy, objevím i v inzerátech některých novin a sám jsem vydal dost peněz na originál s manulálem, kde se píše, že maximum povolených kopií jsou 3, ale v rubrice inzertních novin ji nabízí 10-15 lidí evidentně z pirátské kopie. Na tyto ptáčky i v Čechách samozřejmě brzy dojde, právně podložené persekuce se již chystají, avšak vždycky jich pár proklouzne. Manuály samozřejmě nepotřebují, ale já musím při každém spuštění hledat šedesátésedmé slovo na dvacátém řádku třicáté třetí stránky.

To, že antikopírovací ochrana je k ničemu už někteří výrobci pochopili, např. ELECTRONIC ARTS už nechrání některé své produkty více než rok. Svůj nový Sci-fi simulátor PRIVATEER již nechrání vůbec, čímž dávají najevo, že je jim jasné, jak se věci mají a staví se k problému jednoznačně. Zřejmě to tuto firmu ani nijak nepoškodilo, do dneška je jedním z největších producentů na světě. Nuže na závěr otázka pro všechny výrobce: kdy už konečně dáte svým poctivým zákazníkům stejný komfort - nelistování a nepočítání stránek, řádek slov v manuálu - jaký mají všichni crackeři, falešní hráči a podvodníci? Kdysi jsme byli překvapeni jednou otázkou na manuál, nyní se některé hry ptají v průběhu až desetkrát, některé jejich části jsou na manuál přímo vázány, to už však není protekce proti kopírování, ale úžasná otrava všech poctivých, kteří si hru koupí originálně. Zamyslete se trochu, vy největší manualisti, SILMARILS, RAVEN SOFTi a OCEANi, dejte již hráčům pokoj s nemístnými otázkami. Ostatně to není náš problém, že vám piráti krakují software, je to problém váš, který nám při každé hře nemusíte připomínat.

Cpt Vlada

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu?

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná řádková inzerce je v ceně **20 Kč**/řádek. Řádková zvýrazněná inzerce stojí **50 Kč**/řádek.

2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o.šířce **32 čtverečků** na čtverečkovaném papíře.

3. Vezměte **složenku typu C**, vyplňte částku v Kč, adresáta (EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupku **"Zpráva pro příjemce"** napsat **"Inzerce EXCALIBUR"**.

4. Složenku zaplaťte na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřižek.

5. Kopii ústřižku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obálky a nejlépe doporučeně ihned na poště odešlete na adresu **EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.**

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

Např.: Obyčejný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)

Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

POZOR! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

PC

Největší výběr super PC her 90-93, většinna z Excaliburu 12-18, i ST hry. D&D, strateg., simul., action, výhodně. Veselý, Sluneční 6, Šumperk 787 01.

Prodám Super-Game počítač 80386, harddisk 130 MB, obě mechaniky, SVGA-color+filtr, myš, 2 game porty, joystick, 30 000 Kč, + Stereo Sound Blaster 3 000 Kč. Seženu jakýkoli soft. Tel. 803084.

AMIGA

Prodám A500, 1MB RAM, barevný mon., hi-fi zes. +2x repro., 250 náhr. disket, 2x joystick, stolek, filtr, knihy. Předvedu, zaučím. Pův. cena30 000 Kč. Nyní 19 000 Kč. Josef Běhounek, Teplého 1370, Pardubice. Telefon 040/32166.

Nabízím Video Backup System pro všechny Amigy. Zálohování programů na obyč. videomagnetofon! 1 disketa=1 min. 30 sec na kazetě. CINCH nebo SCART dle obj., info zdarma, záruka 6 měs., 590 Kč. Dále přepínač pro souč. myš+joy za 250 Kč, montáž RGB vstupů do TV aj. Jaroslav Frýdl, poste restante, 160 00Praha 6.

Prodám adaptér 4xjoy za 100 Kč. Tel. 05/793408-Michal.

Nabízím spolupráci v oblasti výměny dem a ostatního volně šiřitelného software na počítače řady Amiga. Případná koupě či prodej možné. Seznam zašlu obratem nejlépe výměnou za Váš. Jan Vorberger, Ječmínkova 10, 796 01 Prostějov, tel. 0508/21234.

CREATE ADVENTURE GAME

Pro všechny Amigisty, kteří ještě dostatečně neovládají některýprogramovací jazyk a chtějí vytvořit dobrodružnou hru (adventure) je tu editor C.A.G.! Jediné co musíte udělat, je nakreslit obrázky v DPaintu a obstarat si hudební moduly. Ostatní udělá C.A.G. Je přizpůsoben českému Amigistovi. Dodávka obsahuje i manuál v češtině, pomocí kterého udělátehru za 2 týdny. Objednávky za cenu 195 Kč+poštovné na VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, Polička 572 01, tel. 0463/22373.

VIDEO BACKUP SYSTEM

Čtěte jen v případě, že máte AMIGU a VIDEOREKORDÉR! Je tu zařízení archivující všechny diskety na běžnou videokazetu. Na ni se vejde až 250 (!) disket, takže Vás jakoby 1 disketa vyjde na 60 haléřů!!! Pořizovací cena VBS VERIFY (1689 Kč) se Vám rychle vrátí! Už nebudete muset NIKDY koupit ani jednu disketu a přesto budete mít doma tisíce her!!! Informace a objednávky na tel. 0463/22373.

Co dostanou všichni Amigisti pod stromeček? Přece hru SVĚTÁK BOB!!!

Děláte hru? Volejte 0463/22373.

ATARI ST

Prodám Atari 1040 ST FM, myš, 2x joy, 70 disket her, diskbox, literatura. Vše jen 8 900 Kč! Pokud odpovíte do týdne, zdarma čb TV. 0641/ 91244.

Prodám počítač Atari ST FM 1040+box s 35 disketami+literatura za 7 500 Kč. Kotrč L., A. Šťastného 398, Strakonice II, 386 02.

ATARI XL/XE

Najnovšie super hry 90-93 aj na disk a OMEG, kúpim, vymením, nahrám. Zoznam za zoznam. Platí stále. Adresa: Ľubo Roba, Poste restante Pošta 1, Košice, 040 01, Slovensko.

C64

Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 276 01 Mělník 2889, tel: 0206/670759.

Nabízím skvělé hry na C64, např. Dylan Dog, Vendetta, Golden Axe, D. Dragon 3, Last Battle, Indiana Jones 3 atd. Vše na kazetách. Seznam za ofrankovanou obálku. R. Kotrla, Rokytnice 438, Vsetín 755 01.

Vyměním hry na C64. 600 her pro disk i kaz. Stone Age, Supremacy, First Samurai, Last Ninja 3. D. Šutera, Novosady 558, 784 01 Litovel.

SINCLAIR

Prodám ZX Spectrum+ s příslušenstvím a DJ D40. Tel.: 0642/201145.

OSTATNÍ

Prodám MASTER SYSTÉM II a hry: Alex, Golden Axe, Shadow Dancer, Sonic 2, Moonwalker. V záruce, cena dohodou. Foltýn M., 783 25 Bouzov 131.

Komfortní programy pro zvýšení počtu životů, kouzel, střel atp. Pro danou hru vždy kompletní nabídka úprav. Zatím pro Xeen 1, 2, EOB 1, 2, Civilization, Wizardry VII. Připravujeme další. Cena 99 Kč včetně návodu a poštovného. Platba složenkou "C" na adresu P. Litoš, Mazurská 521, 181 00 Praha 8. Objednávku uveďte do zprávy pro příjemce.

SHAREWARE SUPERGAMES!

TORNADO (1/93) 3-D combat flight simulátor, min. 80386, VGA, myš. JASON STORM 1.13 (4/93) EGA/VGA Super Nintendo-quality arcade od Safari Software. Podobné hrám od Apogee (Commander Keen). KEN"S labyrinth 2.0 (3/93) Full 3-D, virtual reality arcade game od Epic MegaGames. Srovnatelné s Wolfensteinem 3D. Min. 386, VGA. Distribuce na HD disketách! ZONE 66 (3/93) HIgh-tech 32-bit, 256-color VGA arcade jet fighter game (letecká střílečka) od Epic MegaGames. Min. 80386, 2MB RAM. Distribuce na HD disketách! WORDS OF JESUS (12/92) 256-color VGA arcade/word multi-level game s biblickými motivy a hudbou od Testament Sw. Min. 1MB EMS, VGA, myš. Distribuce na HD disketách! OBJEDNÁVKY tel./faxem (066) 20618 nebo na adresu : VÍTŮ, Havlíčkova 103, 586 01 Jihlava. Cena 69,-Kč za disk. 5,25"HD. Vč. kompletního katalogu a pravidelného zasílání aktuálních nabídek

Program výuky jazyků+slovník obsah: slovník (obousměr.), věty, slova, gram., nastavit. obtížnost cca 10000 hesel (každý jazyk, buď A nebo N) , možno doplnit, program si pamatuje chyby, dbá na odstranění. Prog. Landi Plus zašleme za 199,- kaz./disk+č. návod. Uveďte typ počítače (IBM PC; Commod. 64; Amiga; Atari 800; Didaktik;ZX Spectrum). M.K.C.S., Box 121, 181 00 Praha 8, tel:8554544, fax:2364314.

EXCALIBUR pod stromeček

Až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla Excaliburů od čísla 11 do čísla 17 přímo od vydavatele za **mimořádně sníženou cenu 14 Kč (Excalibury 1-10 jsou již vyprodány).** Při současné prodejní ceně **Excaliburu 29 Kč** tím ušetříte více než **50 %!** Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Jednotná cena je 29 Kč na číslo včetně předplatitelské přílohy Excalibur+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „**Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.**“ Současní předplatitelé budou Excalibur+ dostávat automaticky.

Starší čísla

Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „**Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč**“. Při menším odběru stojí jedno číslo 24 Kč.

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR 10 až 17

AMIGA MAGAZIN
3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 14 Kč)

OSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TAŠKA EXCALIBUR *(12/'93)* - 29 Kč

TRIČKO EXCALIBUR *(12/'93)* - 180 Kč

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku. Pro ČR vyřizuje předplatné též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

Slovensko

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat **navíc** ještě stálou přílohu **Excalibur+** (obvykle 16 celobarevných stran).
2. Nestane se, že bys **nesehnal** Excalibur nebo Excalibur+
3. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur+** *(12/'93).*
4. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur+**. (Každý stý předplatitel! - *12/'93)*
5. **Budeš spokojený.**

NĚKTERÁ ČÍSLA DOPRODÁNA

Pokud jste nedostali některá zaplacená čísla, je to tím, že jsou doprodána. Při vaší další objednávce proto zaplaťte o tento přeplatek méně. Připomínky k distribuci zasílejte na adresu, kde jste časopisy platili. Distribuci hardware a software již PCP neprovozuje.

Chcete získat Excalibur +? Předplaťte si Excalibur!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.**
2. **Čitelně** vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **srozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Excalibur v Martinské také v sobotu!

Nejširší výběr Excaliburů, Amiga Magazinů, PIXELů a dalších titulů firmy PCP si můžete od této chvíle zakoupit v prodejně v Martinské ulici v Praze také v sobotu od 10 do 12 hodin. Další novinkou je změna telefonního čísla na 265162.

KDE KOUPÍTE EXCALIBURY ?

Praha 1
KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RUŽIČKA-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť
Praha 2
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98
Praha 3 -10
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6
PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10
Západní Čechy
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Plzeň
MULTISYS Plzeň, Pětatřicátníků 22, Plzeň
Jižní Čechy
PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor
Severní Čechy
ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most
KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.
Východní Čechy
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H.Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H. Králové
Jižní Morava
AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno
Severní Morava
SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.
Slovensko
BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice

PRO OBCHODNÍKY: **PC info**, P.O. Box 12, 100 00 Praha 10. Tel. 02/7818783; **JRC**, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6. Tel. 02/354979

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066

SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.

QT

SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

Joyplus

Commodore

SV 121 TURBO
Model prozačátečníky.Mikrospínače
Cena 188,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autostřelba.
Cena 219,- Kč.

SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 258,- Kč

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.Dva spínače na střelbu.
Cena 390,- Kč.

SV 227 Top Star / PC
Nejlepší joystick v nejlepším provedení.V moderním acrylovém obalu
Cena 731,- Kč.

SV 133 Megastar
Všechny možné funkce. Stabilní základna.
Veškerý hrací komfort.
Cena 610,- Kč.

SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 460,- Kč.

SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na střelbu. 10 mikrospínačů. Dvoje stopky.
Cena 589,- Kč.

SV 132 Hyperstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 390 ,-Kč

SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.

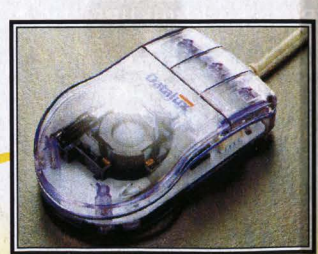
SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače na střelbu. Šest mikrospínačů.
Cena 308,- Kč.

Datalux

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.